N°1 DES JEUX ET DES LOISIRS SUR PC

joystick

213S Spécial Noël 2008

DOSSIER

Moins de 1000 euros pour un portable de gamer : c'est possible !

REPORTAGE EXCLUSIF

Dawn of War II solo et multi : retour sur le RTS de 2009

RÉVÉLATIONS

Batman : le nouveau Joker d'Eidos

STAR WARS THE OLD REPUBLIC

LE MMO GARANTI SANS JAR JAR BINKS



BATMAN • TOMB RAIDER • CALL OF DUTY IV • PC PORTABLES • WORLD OF WARCRAFT • SPÉCIAL NOËL 2008 • 6,95 € 213S

Numéro 213 S • Spécial Noël 2008 • FRANCE métropolitaine 6,95 € • BEL 8,50 € • DOM 8,50 € • RÉU 9,35 € • TOM Avion 1800 XPF • TOM Surface 1100 XPF • CH 14 FS • CAN 11,25 $ • LUX 8,50 € • MAR 83 DH • PORT cont 8,50 €

ommaire

213 S SPÉCIAL NOËL 2008

8



JEU DE LA COUV

Au pays de l'oncle Sam, Sundin a pu jeter un premier coup œil sur le MMO Star Wars: The Old Republic, descendant direct des excellents KOTOR. Cape longue et sabre laser de rigueur!

42



REPORTAGE

Sitôt revenu de San Francisco, Sundin a sauté dans le premier avion pour Vancouver afin de nous rédiger un papier tout chaud sur Dawn of War II. Encore aujourd'hui, on l'attache à sa chaise pour l'empêcher d'y retourner.

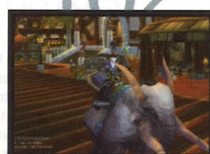
60



TEST

Pour tous les nerds du monde, le retour de la plantureuse Lara est toujours un événement de taille. Et cette fois-ci, nous sommes gâtés car la belle très en forme nous convie à une aventure explosive.

102



RÉSEAU

Abuser des offres de Blizzard pour monter un perso à World of Warcraft? C'est possible, Monsieur, et terriblement efficace. Lucky vous dit tout ce qu'il faut faire pour devenir niveau 80 en un temps record.

ET AUSSI...

JOYSTICK n°213 S - SPÉCIAL NOËL 2008

JOYSTICK n° 213 S - Spécial Noël 2008
Édité par Future France
S.A.S. au capital de 1 218 475 euros,
Immatriculée au RCS de Nanterre B 388 330 417
Siège social: 101-109, rue Jean-Jaurès
92300 Levallois-Perret
Tél.: 01 41 27 38 38 Fax: 01 41 27 38 39
www.mesmagazinesfavoris.fr
Présidente Directrice Générale: Saghi Zaïmi
Directrice Générale, Finances et Administration: Jane Méline
Principal actionnaire: WM7
Directrice de la publication: Saghi Zaïmi
Directrice des ressources humaines: Marguerite Gautier/jobs@futurenet.fr
Directrice Marketing & Commerciale: Saghi Zaïmi
Directeur de Magazine: Xavier Levy
Prix au numéro: 6,95 euros

ABONNEMENTS
18-24, quai de la Marne – 75164 Paris Cedex 19
Tél.: 01 44 84 05 50 – Fax: 01 42 00 56 92
e-mail: abofuture@dipinfo.fr
Tarif France magazine mensuel 1 an (13 numéros): 72,28 euros
Étranger Tél.: 01 44 84 05 50

RÉDACTION
Chef de rubrique Tests: Fabio « Sundin » Bevilacqua
Chef de rubrique News: Michel « Yavin » Beck
Chef de rubrique Rézo: Sylvain « Lucky » Tastet
Secrétaire de Rédaction: Sophie « Rustine » Prétot
Première rédactrice graphiste: Érica « Mélusine » Denzler

Ont participé à ce numéro:
Emmanuel « Tbf » Bézy, Damien « Savonfou » Coulomb, Christophe « Chris » Delpierre, Viviane Fitas, Mathieu « Gruth » Guéritte, Guillaume « C_Wiz » Louel, Gianni « Plume » Molinaro, Pierre- Alexandre « Pipomantis » Rouillon, Brice « Tuttle » Roy, David « Krakoukas » Vandenbeuque, Fabrice Bloch, Marie-Claude Rodriguez.

PUBLICITÉ
Tél.: 01 41 27 38 38 – Fax: 01 41 27 38 00
Directeur exécutif: Jérôme Adam
Directeur Commercial Pôle Jeux Vidéo: Vincent Saulnier
Directeur de Publicité: Didier Péchon
Directeur de Clientèle: Alban Chassagne
Directeur de Clientèle: Willy Weingartner
Responsable trafic: Maguy Édouard

FABRICATION
Responsable de la production: Philippe Perrot (philippe.perrot@futurenet.fr)
Chargée de fabrication: Chloé Girault (chloe.girault@futurenet.fr)

DIFFUSION ET VENTE D'ANCIENS NUMÉROS
Directeur de la diffusion: Vincent Alexandre
Responsable abonnement: Anne Cornet
Chef de produit vente au numéro: Jacky Cabrera
Anciens numéros: 01 44 84 05 50
Distribution: SAEM Transport Presse
Impression: Stige. Siège social: San Mauro Torinese.
Imprimé en Italie - Printed in Italy.
Dépôt légal: à parution.
Commission paritaire N° 0310 K 83973 -
ISSN: 1145-4806.





COUVERTURE
© Copyright LucasArts

IMPRIMÉ EN ITALIE/PRINTED IN ITALY

DVD-Rom CD-Rom

sommaire

#213 S

C'est Noël, tout va bien, tout est beau, tout le monde il est gentil, et même notre DVD (que vous n'oublierez pas de retourner pour profiter de l'ensemble du contenu) est fabuleux. Notre jeu complet est merveilleux, nos démos sont géniales et nos patchs, nos jeux indépendants et nos drivers sont extraordinaires. On vous aime et bonnes fêtes!

Sundin

LE JEU COMPLET

Ghost Recon Advanced Warfighter

Genre: FPS tactique
Développeur: GRIN
Éditeur/Distributeur: Ubisoft
Site Internet: www.ghostrecon.com/uk/ghostrecon3/index.php
Config minimum: Windows 98/XP/2000, CPU 2 GHz, 1 Go de Ram, Carte graphique 128 Mo
Config recommandée: Windows 98/XP/2000, CPU 3,2 GHz, 2 Go de Ram, Carte graphique 256 Mo

En résumé







Une fois n'est pas coutume, je vais vous présenter ce cher jeu complet – le FPS au diminutif le plus laid de l'histoire du jeu vidéo – par le biais d'une petite anecdote. Voilà, figurez-vous que pas plus tard que l'autre jour, avec Lucky, on installe G.R.A.W. sur nos machines pour faire la campagne en coopération. Oui, premier très bon point, on peut faire la campagne de G.R.A.W. à deux ou à quatre, avec deux escouades gérées par l'I.A. Donc, on débarque en tant qu'agents secrets américains dans un Mexique truffé de terroristes, et, déjà bien chauds, on tire une palanquée de balles aux quatre coins de la carte. Et puis on meurt une fois. Pas grave. On repart en courant comme des bourrins, et puis... merde! On meurt une seconde fois. Et encore une autre fois quelques minutes après. La morale de cette histoire? G.R.A.W. est un FPS tactique très tatillon, exigeant planification, patience et précision. Un soft intelligent en somme, bien foutu, encore très beau d'ailleurs, destiné à des joueurs un peu plus fins que nous. On aime!

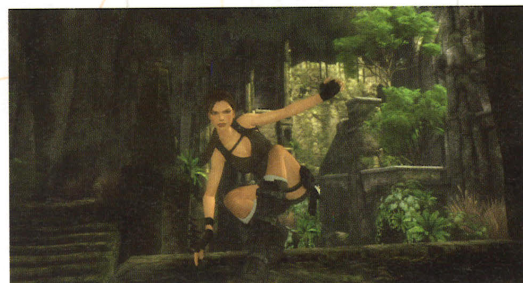
LA DÉMO

Tomb Raider Underworld

Genre: Action/Aventure
Développeur: Crystal Dynamics
Éditeur/Distributeur: Eidos Interactive
Site Internet: www.tombraider.com
Config minimum: CPU 3 GHz, 1 Go de Ram, Carte vidéo 256 Mo, 8 Go d'espace disque

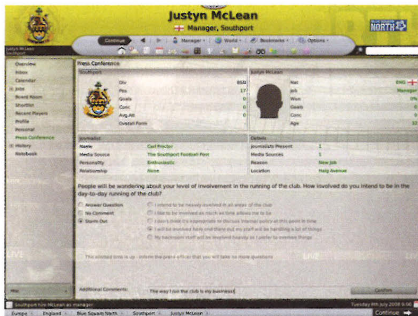
En résumé

Vous avez aimé Lara Fabian. Vous avez adoré Catherine Lara. Vous avez admiré Clara Morgane. Eh bien, on peut vous dire que vous allez tomber complètement fou de la nouvelle épopée de Lara Croft... ou de Lara Croft dans sa nouvelle épopée plutôt. Et pour se faire une idée précise, rien ne vaut le bon avis de Chris dans notre rubrique Test, et la belle démo ici présente, vous offrant la possibilité de balader la célèbre héroïne aux confins de la Thaïlande.









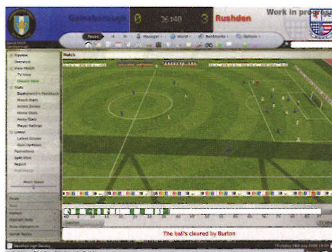
LA DEUXIÈME DÉMO

FOOTBALL MANAGER 2009

Genre: Gestion/Sports
Développeur: Sports Interactive Ltd.
Éditeur/Distributeur: Sega
Site Internet: www.footballmanager.net
Config minimum: CPU 1.2 GHz, 512 Mo de Ram, Carte vidéo 128 Mo

En résumé

Raymond Domenech vous agace? Vous avez toujours cru que vous pourriez devenir sélectionneur de l'équipe de France? Vous n'avez rien à faire dans les trois prochaines années? Si vous réunissez toutes ces conditions, essayez donc cette démo de Football Manager 2009, la référence du genre comme vous l'indique Plume et l'ensemble de la rédaction dans les pages qui suivent.



Les autres fichiers

9 JEUX INDÉPENDANTS
- Avert Fate
- Kingdom Elemental
- Laxius Force
- Meat Boy
- Missile Matador
- Pro Killer Man
- Townopolis
- World of Goo
- Zatikon

MODS
- Hill Valley pour GTA Vice City
- Portal Prelude pour Portal

DRIVERS
- ATI Catalyst 8.10 Vista
- ATI Catalyst 8.10 XP
- Nvidia ForceWare 178.24 Vista
- Nvidia ForceWare 178.24 XP

PATCHES
- Far Cry 2, v1.01
- S.T.A.L.K.E.R. Clear Sky, v1.5.07

Lancement DE L'INTERFACE JOYSTICK

L'interface fonctionne indifféremment avec toutes les versions de Windows. Si vous pouvez naviguer sur Internet avec votre PC, vous devriez pouvoir lancer l'interface sans aucun problème. Si vous n'avez pas installé avant le .Net Framework, ce dernier sera installé (en V.F.) au premier lancement. Si vous avez désactivé l'autorun de votre lecteur CD ou DVD, vous devez double-cliquer sur joystick.exe et pas InterfaceJoystick.exe à la première utilisation pour vérifier la présence du .NET Framework.

Droits D'AUTEUR

COMMENT NOUS FAIRE PARVENIR VOS CRÉATIONS?

Vous voulez nous soumettre un programme, une musique ou une image de votre création, n'hésitez pas à nous les faire parvenir, soit à l'adresse e-mail: cdromjoystick@futurenet.fr (jusqu'à 5 Mo), soit sur CD à l'adresse suivante:

Joystick, Service CD/DVD-Rom, 101-109 rue Jean-Jaurès, 92300 Levallois-Perret.

Les sharewares doivent être au format ZIP ou auto-extractibles, et accompagnés d'un fichier TXT de description ayant le même nom que le fichier principal. Les images doivent être de préférence au format JPG. Si vous n'êtes pas les auteurs des fichiers que vous envoyez, merci de nous préciser l'endroit où vous les avez trouvés.

RESPONSABILITÉS

Les CD-Rom (ou le DVD-Rom) fournis avec ce numéro de Joystick ont été essayés et ont fonctionné sur les ordinateurs de la rédaction. De par les versions non définitives de certaines démos, il se peut qu'il demeure quelques incompatibilités avec certaines configurations. Toutefois, Future France n'étant pas l'auteur de ces programmes, il ne pourra en aucun cas être tenu pour responsable des dommages, directs ou indirects, liés à l'utilisation de ces CD-Rom (ou de ce DVD-Rom), et des programmes qu'ils contiennent. Future France ne pourra donc pas être tenu pour responsable des pertes et profits ou de revenus, ou de dommages ou coûts résultant d'une perte de temps, de données ou de l'utilisation de ces logiciels, ou pour tout autre motif. En aucun cas la responsabilité de Future France ne pourra être engagée au-delà du prix d'achat du magazine.

Pour participer à cette rubrique, envoyez vos mails à courrierjoystick@futurenet.fr. Si vous n'aimez pas la froideur impersonnelle du mail, mais préférez plutôt la chaleur scribouillarde d'une lettre, c'est :

Joystick magazine,
Courrier des Lecteurs,
101-109 rue Jean-Jaurès,
92300 Levallois-Perret.
Nous, on préfère les mails, cela dit.

ÉCRIVEZ-NOUS, VITE, VITE !
courrierjoystick@futurenet.fr

COURRIER

par Yavin

Rappel des règles du jeu : Nous ne répondons jamais individuellement aux courriers qui nous sont envoyés. Il nous est impossible de répondre dans le magazine à toutes les lettres. Nous ne résolvons pas les problèmes techniques et ne pouvons pas vous conseiller sur le matos ou les problèmes de compatibilité. En revanche, nous sommes ouverts à vos suggestions, conseils, remarques, jeux idiots, rendez-vous avec vos copines, etc.

Mise en boîte

Avez-vous déjà testé le jeu World of Goo ? Si oui, dans quel numéro ? Si non, le testerez-vous avec la version actuelle ou la version boîte ? Enfin un jeu au niveau de Lemmings ! Ça faisait longtemps...

Charles

World of Goo a été testé dans le Joystick n°211 et a reçu la jolie note (méritée) de 8/10. Après réflexion, vous avez sans doute raison, on n'avait pas vu plus prenant depuis Lemmings. Nous souhaitons d'ailleurs un avenir aussi radieux aux développeurs de 2D Boys que celui de DMA Design plus connu aujourd'hui sous le nom de... Rockstar North.

Arrière Goo

Dans le dernier numéro, dans la rubrique Top Hard, Savonfou compare l'investissement dans un boîtier à de la chirurgie esthétique pour sa petite amie. Ces propos sont les suivants, concernant l'investissement : « On se demande si c'est bien utile de mettre tant, vu la durée de vie assez limitée de l'objet. Et puis finalement, on se dit que tant qu'à regarder un truc pendant des heures, autant que ça ne pique pas les yeux. » Je tiens à rappeler qu'on s'en fout un peu puisque comme la plupart du temps, le meilleur endroit pour une tour, pour en profiter pleinement sans l'avoir toujours dans les pattes, c'est sous le bureau... un peu comme... Ouais bref...

Denis

Tout d'abord, je tiens à rappeler que ces propos étaient tenus par C_Wiz et non par Savonfou. Notre fourbe monsieur matos n'assume pas toujours ses pensées les plus obscures. Et si vous vous en foutez, lui, en revanche, adore, tournevis à la main, regarder une tour pendant des heures voire des jours entiers. Ceci expliquant cela. Pour conclure, sachez que nous avons transmis votre missive à toutes les ligues féministes du monde. Ces horribles cris stridents que vous entendez sous vos fenêtres depuis plusieurs heures n'ont donc rien à voir avec des travaux dans la rue mais vous signalent que votre espérance de vie vient de chuter d'environ 60 ans.

Moins c'est long...

Vous semblez beaucoup vous inquiéter de la durée de vie des jeux. Mais avez-vous un instant pensé un instant à mienne, bande de couards ? D'étudiant insouciant, j'ai migré vers le statut de respectable père de famille (enfin, c'est ce que j'essaye de faire croire à tout le monde) ! Parallèlement, et probablement par voie de conséquence, j'ai laissé tomber mon lourd équipement d'hardcore gamer pour revêtir la tenue un peu niaise du casual. Mais ce n'est pas sale ! Alors, de grâce, ne portez pas forcément tant d'intérêt au temps qu'il faut pour boucler un jeu ! Lorsque l'on dispose de 15 minutes par jour (boot et chargement compris) pour progresser dans une aventure, on est parfois bien heureux qu'elle ne dure pas 50 heures.

Rémi

D'un autre côté, si je compte bien, 50 heures de jeu à raison de 15 minutes par jour, cela nous fait 200 jours pour voir la fin d'un seul titre ! Franchement, un tel rapport qualité/prix devrait plaire au père de famille responsable que vous êtes. Je ne vois vraiment pas de quoi vous vous plaignez.

Around Zeu...

NON, ça suffit, de vous voir vous pavaner dans tous les plus beaux endroits de la planète, il faut que ça cesse. Bon, la vérité c'est qu'après réflexion, nous pensons sincèrement avoir fait le tour du concept, alors il est temps de passer à autre chose. On vous propose donc de nous envoyer les photos de vous (si vous êtes une fille), copines, sœurs et autres cousines, posant de manière originale, amusante ou sexy (mais pas indécent, que ce soit clair !) un exemplaire de Joystick à la main ! Et récent si possible, hein !

- Pour les problèmes d'abonnement : magazine non reçu, CD ou livret manquant, etc. :
SERVICE ABONNEMENT
18-24 quai de la Marne
75164 Paris CEDEX 19
Tél. : 01 44 84 05 50
abofuture@dipinfo.fr

- CD, DVD manquants, ne marchant pas, etc. : cdrom@futurenet.fr

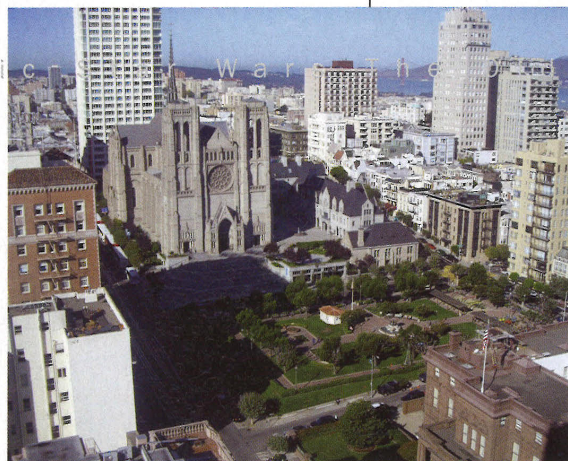
- Propositions de programmes, images, maps etc. à intégrer au CD de Joy : cdromjoystick@futurenet.fr

- Problèmes techniques : www.hotline-pc.org

Star Wars The Old Republic

Allez, parce que c'est Star Wars et que c'est classe, mettons-nous un petit peu dans l'ambiance. Allongez-vous tranquillement sur le canapé, mettez un coussin sous votre tête, tendez les jambes et laissez reposer les bras le long de votre corps. C'est bon ? Quoi, vous n'arrivez plus à tenir le mag ? Bah, redressez les bras alors. Bon, maintenant, imaginez-vous à San Francisco, sur les terres de Schwarzy, du Golden Gate et des hippies. Vous avez été invité par LucasArts – la société qui fait des gros films bien gras qui rapportent plein de pépètes – pour assister à une mystérieuse énormissime annonce ! Vous ne savez pas encore exactement de quoi il s'agit, mais vous n'êtes pas un pinpin, et vous vous doutez bien que cela a un rapport avec l'univers de Star Wars. Vous approchez des locaux de Lucas, et vous êtes de plus en plus excité. Cette statue de Yoda, perchée sur une petite fontaine, en viendrait presque à vous émoustiller. Et quand on vous fait déambuler dans les très longs couloirs de la société, entre les innombrables photos, dessins, croquis et maquettes estampillés de ses licences phares, vous n'en pouvez carrément plus. Le clou du spectacle approche, et vous pénétrez maintenant dans une salle de cinéma. Avant que vous n'ayez pu finir votre « wouaaa », les lumières s'éteignent… et le spectacle commence…





Posez vos haches en mousse, jetez vos arcs en carton, BioWare fait sa promo sur les sabres laser. Un peu de patience et un nom à retenir, jeune padawan, celui de Star Wars - The Old Republic. Premier contact en direct de chez LucasArts, en Californie !



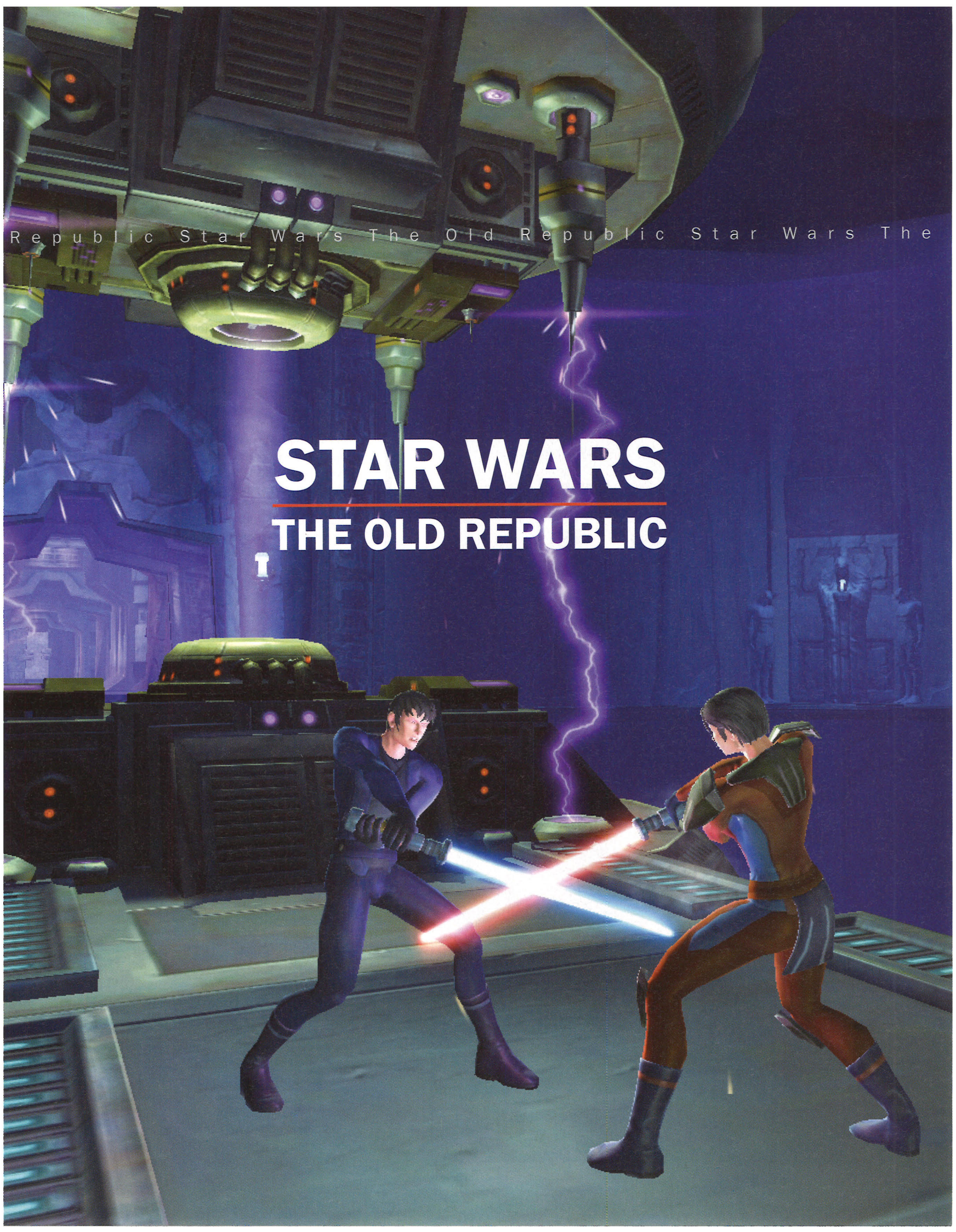
100 % Bio(Ware)

Ouais, bon, pour être honnête, j'ai pris quelques libertés avec la vérité, parce que je ne l'ai pas exactement vécu comme ça. Il a d'abord fallu :

1 - Se farcir 12 heures de vol avec des hôtesses quinquagénaires.
2 - La clim à fond la caisse.
3 - La douane américaine (pour info, le douanier avait une Wii).
4 - Un ou deux burgers immondes renfermant autant de graisse que mon corps tout entier.
5 - Une visite à rallonge des couloirs (si, si, les couloirs) des locaux de LucasArts

GENRE : ÉTOILÉ
ÉDITEUR : LUCASARTS
DÉVELOPPEUR : BIOWARE/ÉTATS-UNIS
SORTIE PRÉVUE : NON ANNONCÉE

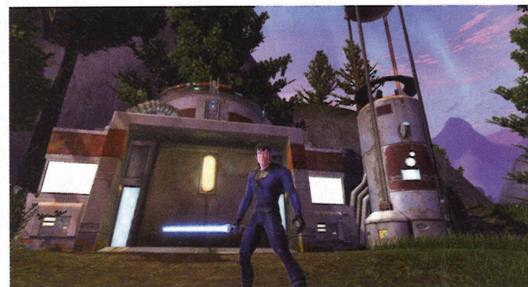
PAR Sundin


Republic Star Wars The Old Republic Star Wars The
STAR WARS
THE OLD REPUBLIC



6 - Un laïus sur chacun des innombrables dessins, photos, croquis et maquettes de leurs nombreuses licences phares. Légèrement soporifique...
Il n'empêche, j'aurais tort de trop râler car j'étais bien là, en chair et en os, pour assister à l'annonce d'un projet diablement fantastiquement géniale-ment excitant : Star Wars – The Old Republic ! Moi, exagérer ? Jamais quand il s'agit de justifier un voyage à San Francisco. Mais Star Wars – The Old Republic, c'est quoi ? Ben, un MMO dans l'univers de La Guerre des





étoiles, eh ouais, dont l'histoire se situe 3600 ans avant les œuvres cinématographiques de sieur Lucas, si on veut être précis, et 300 ans après les deux Knights of the Old Republic – ça, c'est du jeu vidéo – si on veut être aussi tatillon que Lucky quand il mange sa pizza à midi (il la découpe méticuleusement de l'extérieur vers l'intérieur et gobe l'œuf d'une seule bouchée, la dernière – un vrai psychopathe).
On ne va pas faire les fines bouches, un MMORPG dans l'univers de Star Wars, vous ne me contredirez pas, est un projet surexcitant, qui demande naturellement des moyens et des talents considérables. Pour tout ce qui est du matériel, je tiens à vous rassurer de suite, ça n'a pas l'air de poser problème. Et pour les talents, c'est du côté de BioWare que Lucas a été les chercher. BioWare, oui, ceux qui ont réalisé récemment Mass Effect, et plus anciennement Jade Empire, Neverwinter Nights, Baldur's Gate et... et... et... Knights of the Old Republic ! Du lourd ! De surcroît, tout ça tombe super bien parce que le studio américain rêvait de développer un MMORPG depuis des plombes ! Mais pourquoi la vie est-elle si bien faite ?

Vous reprendriez bien un peu de RPG ?

BioWare nous l'a rabâché bien comme il faut : The Old Republic est le projet le plus ambitieux auquel le studio ait jamais participé. Un Knights of the Old Republic puissance 10 si vous voulez, qui réunirait les épisodes 3, 4, 5, 6 et 7 dans une même enveloppe. Un projet « épique », doté d'un contenu supérieur à toutes leurs précédentes productions réunies. L'univers de Star



Quel est le rapport entre cette photo et Star Wars ? Aucun, mais je la trouvais sympa.

Vis ma vie de Jedi

The Old Republic prend place des milliers d'années avant l'ascension de Dark Vador. Dans un contexte où la République Galactique, protégée par ses valeureux Jedi, est un bastion de paix et un symbole d'espoir et d'unité. Malheureusement pour elle, ses ennemis de toujours, les Sith, entendent bien renverser la hiérarchie en place. Bref, après des siècles de préparation, les forces du mal sont prêtes pour leur grand retour. Et ça part plutôt bien, avec une série d'attaques surprises dévastatrices. De nombreuses contrées tombent dans leur escarcelle, quand elles ne sont pas tout simplement réduites à néant (Manaan, Ilum, Dathomir). La République se voit alors obligée de ratifier un traité, le Traité de Coruscant. C'est dans cette période d'extrêmes tensions et de chaos ambiant que vous allez naître, vous, futur héros Jedi… ou Sith…

Wars, immensément riche et encore pourvu de nombreuses zones d'ombres – qui ne demandent qu'à être découvertes – se prêtait parfaitement aux ambitions des développeurs. Et devenir un véritable héros dans l'univers de Star Wars, on a connu pire argument pour séduire. Mais plus que de « contexte » ou de « background », c'est d'« histoires » et de « scénarios » que l'on parlera. En effet, BioWare a en quelque sorte pensé son œuvre comme un RPG solo, où le scénario tient une place prépondérante. Pour le studio américain, le MMORPG repose à l'heure actuelle sur trois piliers : le combat, l'exploration et la progression. Après mûres réflexions – et sans doute des essais, des erreurs, des doutes et un paquet de discussions enflammées – BioWare a décidé d'adjoindre un quatrième pilier pour soutenir son édifice : l'histoire ; UNE histoire pour UN personnage, une histoire qui se construit, avec un passé, un présent, et des conséquences, à chaque action, sur un futur constamment incertain. L'idée est séduisante, même si l'on attend de voir comment ces messieurs vont pouvoir mêler harmonieusement le destin du personnage principal, celui de ses compagnons, de sa classe, de sa faction et de l'univers tout entier. Mais voilà en tout cas l'idée forte, directrice même, du projet de BioWare ; une idée qui a été longuement réfléchie en amont et qui se donne pour ambition d'apporter un nouveau souffle dans le genre.





La fine équipe de BioWare, enchaînant les sessions de questions/pas de réponses.

On nous a susurré que chaque classe posséderait ses propres animations ; les Sith, plus agressifs, bougeront de façon plus saccadée que les Jedi.



L'art de ne pas en dire trop (bah !)

Première annonce et volonté de ne pas trop en dévoiler obligent (tss !), les messieurs de chez BioWare et de chez Lucas étaient tantôt très laconiques, avec des incessants « on ne peut pas vous en parler pour l'instant », tantôt très évasifs, avec des « tout ce qui plaît dans les autres MMORPG sera présent dans The Old Republic ». Ce n'est pas qu'on s'attendait à revenir avec l'ensemble des fonctionnalités du soft, mais quand même ! Bref, malheureusement, peu d'aspects nous ont été présentés avec précision. Voire aucun… Tout ce que je peux vous dire pour l'instant, c'est que The Old Republic aura son lot de quêtes PvP et PvE, qui serviront les intérêts de votre faction (la République ou l'Empire des Sith), de votre classe, de vos compagnons ou, tout simplement, votre pomme. Des quêtes de plus ou moins grande envergure donc, mais qui se voudront toutes « épiques », l'idée étant de ne jamais proposer de vieilles quêtes



Même si les possibilités de personnalisation devraient être modérément élevées, BioWare nous assure qu'on ne pourra pas reproduire deux avatars à l'identique.



La boutique de chez LucasArts. Incontournable.

pourries du genre : « Allez dire au petit Denis que vous êtes son père » ou « Brûlez la baraque du voisin parce qu'il a violé la femme de votre cousin ». Encore que là, à la limite, on peut toujours le pendre par les rouflons, ça peut faire son petit effet épique. Derrière ça, le but est de vous mettre continuellement sur le qui-vive, dès les premières minutes, et de faire « croire » que vous participez activement, en tant que véritable héros, à une guerre incroyable.
Pour maintenir cette tension, les combats seront nerveux, dynamiques, presque cinématographiques. Imaginez donc quelque chose qui ressemble à du Jade Empire plus qu'à des escarmouches façon Knights of the Old Republic. Mais de l'aveu même des pontes du studio, The Old Republic n'ambitionne pas de révolution de ce côté-là. Enfin, il faut que je vous touche également deux mots sur les « compagnons », qui font un peu figure de leitmotiv dans les productions signées BioWare. C'est un sujet que le studio chérit particulièrement, et c'est aussi et surtout l'une des seules fonctionnalités originales ayant été annoncée pour le moment. Pas besoin de vous faire un dessin, quand on parle de compagnon, on parle de la possibilité – très fortement conseillée – de disposer d'un sbire combattant à ses côtés pour la gloire, l'argent et les femmes



Jedi. Ils seront personnalisables et évolueront au fil de l'aventure. Le joueur participera également à leur histoire, à travers des quêtes qui leur seront propres. Bien entendu, il devrait être également possible de les baratiner pour les envoyer se faire pendre par les rouflons à votre place. Ça sert aussi à ça un compagnon.

The very Old Republic

Niveau réal, le postulat des gens de chez BioWare ressemble fortement à celui du concurrent Blizzard, pour ne pas le citer. Un postulat qui repose en gros sur « on ne va pas faire du Crysis, on va faire du Team Fortress 2 ». Ouais, bon, je suis allé la chercher loin celle-là me dit Savonfou, alors pour faire plus simple, disons que BioWare privilégie le « style » au photoréalisme. Les perso ne seront donc pas constitués de 78 000 polygones, mais ils auront quand même de la gueule parce que les artistes de chez BioWare sont géniaux et tout ça, tout ça. Le but de la manœuvre s'explique aisément, il s'agit de faire tourner The Old Republic sur un parc de machines le plus large possible. Il faut que « que tout le monde puisse profiter du design », Quad





KOTOR pour les nuls

Star Wars : Knights of the Old Republic était un RPG développé par BioWare et édité par LucasArts en 2003. L'histoire se déroule environ 4 000 ans avant Episode 1 et relate, tenez-vous bien, une grosse bastonnade entre Sith et Jedi. Les combats se basaient sur le système du D20, avec des actions limitées à chaque tour. Autre caractéristique : la progression du personnage, qui pouvait évoluer vers le côté bon ou le côté obscur, ceci en fonction de ses actions et comportements. Pour tout ça, entre autres, Knights of the Old Republic a été acclamé par la critique comme par le grand public. Il reste encore aujourd'hui une référence. Ce fut un peu moins le cas pour sa suite, en 2005, sous-titrée The Sith Lords. Précisons tout de même que BioWare n'était pas aux manettes ; désireux de bosser sur de nouveaux projets, ces messieurs avaient laissé (comme d'habitude ?) le soin à Obsidian Entertainment de réaliser ce deuxième opus.

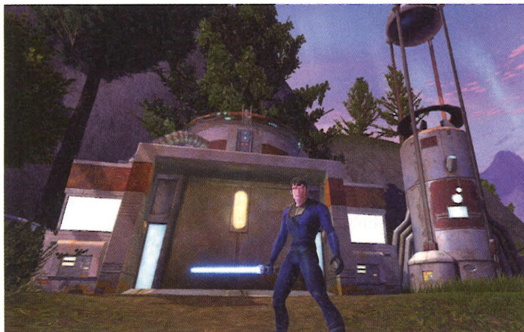
Qui veut prendre les paris sur les planètes présentes dans The Old Republic ?

Core comme P200 des familles. Au vu des premières phases de gameplay, on peut d'ores et déjà dire que si ce n'est pas franchement impressionnant (voire pas du tout, en fait), le rendu était tout de même agréable. Sur les deux planètes visitées dans la séquence, Tatooine (base des Jedi) et Korriban (terre des Sith), les couleurs étaient accrocheuses et les formes architecturales du meilleur goût. Mais on a encore pas mal de temps pour reparler de cet aspect.
Finalement, et ce n'est pas nécessairement quelque chose de négatif, nous sommes repartis, moi et mon nez congestionné, avec une tonne de questions dans les pattes. Quelles actions détermineront notre alignement par exemple ? On nous a bien parlé de dynamiques de groupe, qui pourraient influencer chaque individu le composant, mais là encore, rien de très précis. Comment va fonctionner le système d'« histoires » ? Combien de temps faudra-t-il pour devenir Jedi ou Sith ? Un aspect qui avait, souvenez-vous, largement plombé Star Wars Galaxies, qui a d'ailleurs laissé tout le monde sur sa faim. Et quid des combats dans l'espace ? Enfin, quel sera le modèle économique adopté ? Autant d'interrogations cruciales qui n'ont



pas encore trouvé de réponses. Face aux doutes, nous avons quand même quelques certitudes : sur le talent de BioWare notamment, qui répéta à l'envi ne pas vouloir se presser pour soigner son projet ; sur le fait que la seule licence Star Wars drainera une grande quantité de joueurs, juste de par son aura. Cela ne suffira pas à long terme pour faire de The Old Republic un MMORPG inoubliable, mais ça va grandement aider pour buzzer. J'aurais aimé terminer en vous donnant une date, ou même juste une fourchette à huit ans près, mais comme nous a seriné BioWare, d'un ton péremptoire : « On ne peut pas vous en parler pour l'instant ».



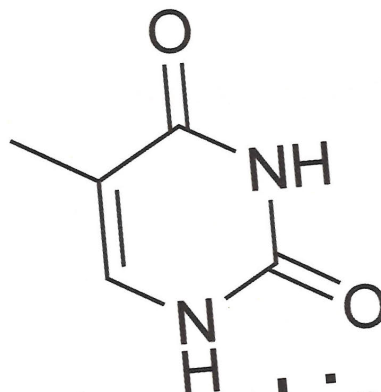




DITO

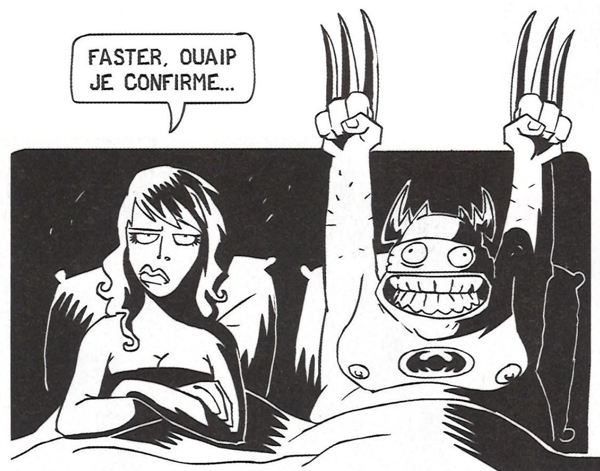
Yavin

La crise, on ne parle plus que de ça, partout. Et si dans un premier temps, la plupart des éditeurs de jeux vidéo semblaient fort peu concernés par la chute des bourses et l'effondrement du système bancaire, la réalité a fini par les rattraper. Activision-Blizzard, THQ, Electronic Arts, personne n'est vraiment épargné, avec de conséquentes baisses de profits pour les uns, voire carrément des pertes pour les autres. Pourtant, certains nous l'avaient juré, si les consommateurs taillent souvent dans les loisirs en période de crise, le marché du jeu vidéo échapperait à cette réalité car tous ceux qui ont réduit leur budget vacances auraient besoin de quelque chose pour s'occuper à domicile. Alors, peut-on vraiment lier tous ces résultats décevants à la crise ? Rien n'est moins sûr et il est difficile de se prononcer tant que les chiffres des ventes de Noël ne sont pas connus. Certains, comme Bethesda, misent énormément sur cette période en inondant le marché de près de cinq millions d'exemplaires du très bon Fallout 3. Grand Theft Auto 4 en version PC devrait lui aussi se vendre comme des petits pains et son faire-valoir Saints Row 2 cartonne, à une autre échelle, de son côté. Évidemment, on parle ici de trois suites mais on se rappelle que des jeux comme Sins of a Solar Empire ou The Witcher ont, eux aussi, affolé les statistiques, à leur niveau, et sans profiter d'une sortie sur consoles. Invincible, le marché du jeu ? Probablement pas, mais dans un monde pas toujours folichon, il a clairement son rôle à jouer pour nous transporter dans des univers atypiques. En voilà une excellente manière de passer d'excellentes fêtes de fin d'année, pour tout le monde !



Ça va bien se passer

Selon le célèbre hebdomadaire américain « Time », l'invention de l'année (parmi 50 sélectionnées) serait le test ADN commercialisé par la société 23andMe (www.23andme.com), en partie financée par des dirigeants de Google. Comment ça marche ? On ouvre la petite boîboîte, on prend le testeur et après l'avoir bien léchouillé, il suffit alors de le renvoyer à la société qui vous communiquera les résultats environ six semaines plus tard. À partir de là, vous saurez si vous êtes prédisposé au développement de certains cancers, diabète ou même à la malade d'Alzheimer. Si l'initiative n'est pas nouvelle (comme me le fait remarquer Sundin), c'est la première fois que ce genre de test s'écoule au tarif à peu près abordable d'un peu moins de 400 dollars. Bienvenue mes amis, bienvenue à Gattaca.

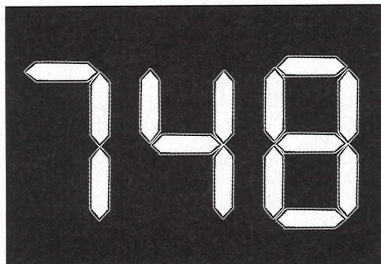


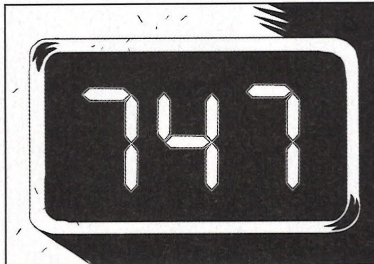
Un Britannique

...a récemment décidé, comme la loi le lui permet là-bas, de changer s on nom. Georges Garrat devra donc être appelé : Captain Fantastic Faster Than Superman Spiderman Batman Wolverine Hulk And The Flash Combined. Et modeste, avec ça.

news

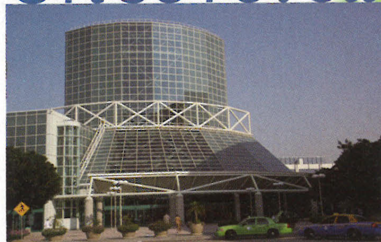
Conte à rebours







On se réveille !



En 2006, l'E3 brillait encore de mille feux. Les allées étaient bondées, le son des stands assourdissant et c'était à qui ramenait les plus belles photos d'hôtesses avantagées par la nature. Depuis, rien ne va plus et la dernière édition ne nous a pas forcément réconciliés avec un Salon en sérieuse perte de vitesse. Seulement voilà, les organisateurs, soumis à la pression colossale des plus grands éditeurs, ont décidé de redonner du poil de la bête à leur événement, en 2009. C'est donc une fois de plus au Convention Center de Los Angeles que se tiendra la manifestation et l'on devrait y retrouver pas moins de 40000 personnes admises. Les dates, problématiques elles aussi, ont été recalées au moins de juin, du 2 au 4 pour être précis. Une période plus favorable aux annonces de gros titres que le mois de juillet, alors que tout le monde se dore la pilule sur la plage. Cependant, ne réservez pas vos billets tout de suite, l'E3 restera un Salon réservé aux professionnels du secteur. Je sais, la vie est dure et cruelle, mais pensez à nous, tout ce bruit, ces lumières, ces kilomètres de marche, vous croyez que c'est facile ?



© Lucas Film

Matt Booty...



...est le nouveau P.-D.G. de l'éditeur Midway. Je pourrais vous raconter d'où il vient, son histoire, son parcours, mais le bonhomme était déjà chez Midway en 1991 en tant que programmeur. Ça, c'est de l'ascension sociale !

La guerre des deux étoiles

En complément des six pages de Sundin consacrées au futur jeu de rôle massivement multijoueur Star Wars, ajoutons que ce nouveau titre ne sonnera pas le glas du Star Wars Galaxies sorti en 2003. C'est Tom Nichols de LucasArts qui l'a dit en précisant qu'il ne voyait absolument aucune raison de ne pas faire cohabiter les deux titres. Le fait qu'environ 36 personnes doivent encore se connecter régulièrement sur les serveurs n'y est probablement pas étranger.

Coucou, c'est nous



Un peu plus haut nous vous parlons du renouveau de l'E3, mais nous ne serions pas complets si nous ne vous annoncions pas que le Salon Gamescom de Cologne, prévu pour septembre 2009 a été avancé à fin août, en même temps que la Games Convention de Leipzig. Alors ça, si ce n'est pas une déclaration de guerre...

Crise de m...



Comme pas mal de monde en ce moment, THQ traverse une très mauvaise passe. Suite à des résultats financiers plutôt moroses (près de 90 millions d'euros de pertes), l'éditeur américain s'est vu obligé d'annoncer des mesures draconiennes pour stopper l'hémorragie. Ainsi, 5 studios seront bientôt fermés (on ignore encore lesquels) et environ 250 employés vont être remerciés. Mine de rien, c'est tout de même 17 % du corps de la société qui disparaît, on espère vivement qu'ils retrouveront assez rapidement un emploi dans le milieu.

- [X] DES TONNES DE ZOMBIES
- [X] 4 JOUEURS EN COOP
- [X] L'APOCALYPSE

TOUT EST PRÊT, RAMÈNE TES AMIS !

LE 20 NOVEMBRE











LEFT 4 DEAD





Fou du volant

Noël approche, vous ne savez pas quoi demander comme cadeau à vos proches et si vous ne vous bougez pas, vous êtes bon pour clamer des « Oh, fallait pas » et des « C'est vraiment trop gentil » en déballant une intégrale de Laurent Voulzy. Mais comme vous adorez les jeux de tutures, nous avons la solution : un vrai volant destiné aux brutes de la simulation. Oubliez tout ce qui se fait actuellement, y compris le G25 de Logitech, ici on parle de périphériques conçus comme de vrais volants de compétition, [illegible] intégralement en acier, [illegible] bureau de tous les amateurs de sports auto. Malheureusement, les trois modèles dispos n'étant pas distribué en France, il faudra passer par le site officiel (http://ecci6000.com/) pour s'en procurer un exemplaire. Et débourser près de 1000 dollars. Oui, la mauvaise nouvelle c'est toujours à la fin.

Damnation...

...ne sortira finalement pas fin 2008 comme prévu mais plutôt début 2009. Un choix probablement stratégique qui pourrait éviter que la concurrence ne l'envoie jouer au ballon sur l'autoroute.



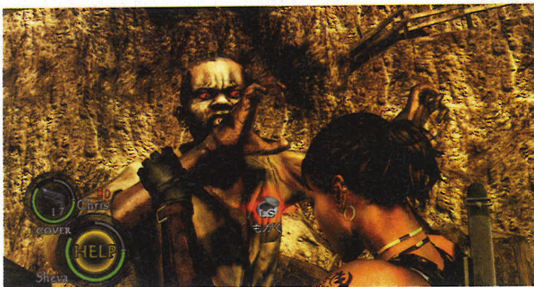
Action vérité

Chez Frictionnal Games (Penumbra Overture, Penumbra Black Plague), on ne chôme pas. Les développeurs annoncent le développement d'un nouveau projet intitulé « Unknown » (Inconnu, en français, ça ne s'invente pas). D'après les auteurs, on devrait rester dans le cadre d'un jeu en vue subjective mêlant action et puzzles avec une meilleure harmonie entre les deux afin d'éviter les cassures de rythme. Sortie prévue dans une heure et quinze minutes. Non, je déconne, en 2010.



Carnage, droit devant !

En mars, généralement, les conditions climatiques sont abominables, il pleut, il fait froid, c'est l'horreur. Alors, en parlant d'horreur, pourquoi ne pas rester chez soi à se faire peur grâce au cinquième épisode du Resident Evil 5 de Capcom ? Si la sortie du titre sur nos machines n'est pas encore confirmée, des voix de plus en plus insistantes se font entendre en ce sens. Et à partir du moment où l'on a eu droit aux précédents opus, on ne voit pas bien pourquoi elles n'auraient pas raison, les voix. D'ailleurs, là, elles continuent à me parler et me demandent de bouter les Anglais hors de France.



Jeune et jolie

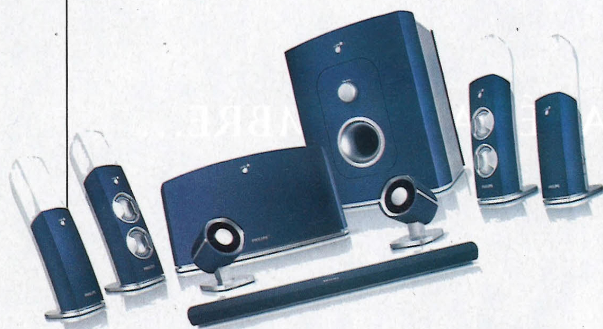


On ne vous avait pas encore parlé de X-Blades, alors corrigeons cette lacune à l'occasion de la publication de nouvelles images de ce pur jeu de baston développé chez Gaijin Entertainment et dont la sortie devrait se situer aux alentours de la mi-janvier 2009.
Le titre nous rappelle immanquablement le Devil May Cry de Capcom même si le personnage principal paraît tout de même, comment dire... plus à même de faire briller de jolies étoiles dans nos petits yeux de garçons aux cœurs sensibles.

DANS UN ROYAUME MENACÉ PAR L'OMBRE...



Allez, au revoir



Le système amBX de Philips, on vous en a déjà parlé à de multiples reprises. L'idée étant de vous immerger plus profondément dans les jeux à l'aide de plusieurs périphériques spécialisés. L'un émettant des lumières en rapport avec ce qui se passe à l'écran, l'autre des effets de souffle balancés par des petits ventilateurs et le troisième un son de folie. Nous en avions tiré la conclusion que c'est finalement très cher pour pas grand-chose, surtout quand on sait que les jeux doivent être prévus pour gérer le système. Bref, cette petite branche du constructeur néerlandais devient aujourd'hui indépendante et de nombreux autres fabricants pourront, eux aussi, proposer des périphériques estampillés amBX qu'ils soient destinés aux jeux sur PC ou console, au home cinema, à la musique et peut-être même à des projets plus ambitieux comme des salles de spectacle. On peut donc voir dans cette manœuvre une belle opportunité pour les auteurs du projet ou une manière polie de leur signaler qu'on ne croit plus du tout à leur idée. C'est selon.

Par ici la sortie



Les développeurs de Starbreeze seraient-ils en train de bosser sur un nouvel opus de la légendaire série Syndicate ? C'est en tout cas la rumeur à la mode près des machines à café, mais ça reste une rumeur… Plus concrètement, les Suédois sont surtout occupés par la suite du très bon The Chronicles of Riddick, pour l'instant sous-titré Assault on Dark Athena et dont la sortie est prévue au printemps 2008 chez Atari. Vu la qualité du premier volet (8/10, Joystick n°167), on appelle ça une super bonne nouvelle.

Saints des saints



Fiers d'avoir écoulé, à l'heure où ces lignes sont écrites, 2 millions d' exemplaires de Saints Row 2 dans le monde, les Américains de Volition ne cachent pas leur intention de mettre en chantier un troisième opus. De celui-ci, on ne sait rien en dehors du fait qu'il devrait prendre une « toute nouvelle direction ». S'il pouvait déjà sortir sur PC en même temps que sur consoles, ce serait franchement pas mal.

Phrase à la con

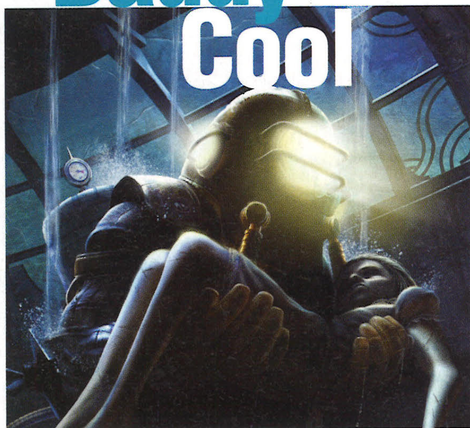
Vendredi 31 octobre 2008, 11h23
Lucky : Je peux confier sur toi pour couvrir mes arrières ?

Jack a dit !



À force de dire des conneries grosses comme une maison, l'indescriptible Jack Thomson s'est vu récemment radié du barreau de Floride. Parmi ses plus hauts faits d'armes, rappelons que notre illuminé préféré avait ouvertement accusé Bill Gates d'être responsable de la tuerie de Virginia Tech aux États-Unis en 2007 car il avait commercialisé… Counter-Strike. Avec pas moins de 27 fautes déontologiques recensées, Thomson a été prié de choisir un autre métier au plus vite. Mais c'est sans compter sur la motivation de bonhomme qui s'en prend maintenant à Bethesda Softworks et à l'ESRB (l'organisme américain chargé de classifier les jeux par tranches d'âge) pour avoir permis de diffuser des vidéos de Fallout 3 dans lesquelles on peut voir quelques scènes particulièrement sanglantes. Finalement, Jack est un peu l'alter ego du lapin qui joue du tambour dans les publicités, sauf que lui, il dure vraiment vraiment trop longtemps.

Daddy Cool



Vous l'avez probablement lu un peu partout, Bioshock 2 sortirait en fin d'année 2009. Sauf que ce n'est pas si simple et, renseignement pris chez l'éditeur 2K Games, aucune date officielle n'a encore été arrêtée. De plus, quand on constate que le studio en charge du développement (www.2kmarin.com) embauche des gens à tour de bras pour les placer sur le projet, on est en droit de douter sérieusement d'une sortie à la fin de l'année prochaine. Rappelons également que Kenneth Levine, chef de projet sur le premier opus, a laissé sa place à Jordan Thomas, designer de la fantastique Forteresse Folâtre, lieu culte dans lequel on rencontre l'incroyable Sander Cohen. Vous ne savez pas de quoi je parle ? Jouez à Bioshock.



Décryogénisation

C'est avec une certaine fierté que les Français de Microids nous annoncent la récente acquisition des propriétés intellectuelles de feu Cryo Interactive. Concrètement, cela signifie que l'éditeur peut désormais ajouter tous les titres de la boîte fondée par Philippe Ulrich à son catalogue tout en gardant la possibilité de donner suite à certains d'entre eux. Parmi les plus juteuses, on pense notamment aux jeux d'aventure de la série Atlantis, les titres tirés des univers créés par Jules Verne (Voyage au cœur de la Lune, Retour sur l'île mystérieuse) ou encore l'adaptation de la bande dessinée Thorgal. Une nouvelle qui réjouira… qui réjouira qui, au fait ?

Qui est-ce ?

Les développeurs allemands de Yager travaillent actuellement sur un jeu d'action à la troisième personne utilisant le moteur Unreal Engine 3.0. Responsables du titre d'action Yager sorti en 2003, les bougres avaient sorti là un jeu plutôt sympathique (6/10, Joystick n°152) malheureusement affublé d'un sérieux manque de rythme. On attend donc d'en savoir un peu plus vu qu'ils n'ont pas encore communiqué à propos du scénario, date de sortie ou tout autre détail un peu croustillant. Mais ne vous inquiétez pas, on va les secouer comme des pruniers pour en savoir un peu plus.

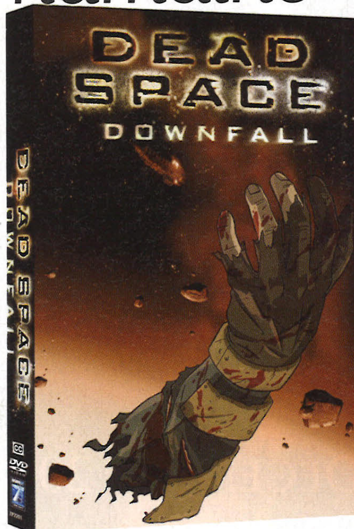
Une suite à…

…l'illustre série The Elder Scrolls (Morrowind, Oblivion) sortirait en 2010 si l'on en croit Paul Oughton de Bethesda Softworks. Pas de bol, il s'agira, encore une fois, d'un titre multiplatorme c'est-à-dire pour Xbox 360, PS3 et PC. Pour la Wii, c'est « même pas en rêve ».



L'horreur est humaine

Vous avez pu le constater le mois dernier, nous avons adoré Dead Space. Toute la rédac est unanime, le survival horror d'Electronic Arts est un grand jeu. Conscient du potentiel de son univers, l'éditeur l'a déjà complété par un comics, et envisagerait une suite et même un long-métrage à très gros budget. En parlant de long-métrage, il en existe déjà un, sous forme de film d'animation, intitulé Dead Space Downfall et sorti aux formats DVD et Blu-Ray. Pour ne rien vous cacher, nous avons été un peu déçus par la qualité de sa réalisation et avons bien rigolé en écoutant ses dialogues. Mais de là à vous le conseiller…
Et si vous décidez de le regarder quand même, faites le plutôt après avoir bouclé le jeu pour ne pas vous gâcher le plaisir de la découverte de l'USG Ishimura.



Drôle de stratégie



Nos amis de Blizzard chercheraient-ils à nous faire peur ? Après la récente annonce de la sortie d'un Starcraft II saucissonné en 3 versions étalées dans le temps voilà que Chris Sigaty (producteur) joue avec nos nerfs en annonçant que le titre serait pensé pour plaire à sa… mère. Pour autant, il ne compte pas abandonner les core gamers (ni l'e-sport) et l'idée est plutôt de parvenir à un jeu pensé pour être accessible à tout un chacun. Enfin, non, pour être clair l'idée est plutôt de s'en mettre plein les poches, mais c'est beaucoup moins classe quand on le dit comme ça.

Phrase à la con

Vendredi 7 novembre 2008, 10h39
Lucky : Il faudrait qu'ils mettent Michel Drucker dans le jeu pour que ça plaise à ma mère.

Né pour tuer



Quinze ans après s'être égaré dans le long-métrage Super Mario Bros, Dennis Hopper s'est enfin expliqué. Figurez-vous que son fils, âgé de maintenant 18 ans, lui aurait demandé la raison de ce choix un peu curieux. Loin de se démonter, l'ami Hopper a donc argumenté en expliquant qu'il avait été obligé d'en passer par là s'il voulait lui acheter de nouvelles chaussures. La réponse cinglante ne s'est pas fait attendre, le fiston s'exclamant alors « Papa, personne n'a besoin de chaussures à ce point-là ». Nous pourrions conclure en disant que les mômes sont vraiment ingrats mais c'est plutôt u ne preuve que la vérité sort de la bouche des enfants.

VOUS AVEZ ÉTÉ UN HÉ

King's B
THE LE



Un mélange efficace de stratégie au tour par tour et de jeu de rôle.



Explorez le monde d'Endoria en temps réel, et menez vos combats au tour par tour.

12+ www.pegi.info

PC DVD ROM

1C COMPANY KATAURI INTERACTIVE NOBILIS

ROS, DEVENEZ UN ROI !

CANARD PC
le magazine des jeux vidéo
8/10

PC JEUX
84%

Bounty™
EGEND


Choisissez votre héros parmi 3 classes différentes et faites-le progresser jusqu'à la puissance ultime.


Contrôlez plus de 150 unités, les immenses pouvoirs des "Esprits enragés", et des dizaines de sorts.



Version collector en série limitée.

www.kings-bounty.com



Le jeu des 1 erreur

Sur cette image de la boîte allemande de Left 4 Dead, on peut noter une toute petite différence avec la version vendue dans les autres pays. Cette subtile (ahem) variation, évidemment due aux contraintes législatives teutonnes, ne vous aura pas échappé mais si tel est le cas, voilà une bonne occasion pour aller faire un petit tour chez l'ophtalmo.

Retour de bâton



Une fois n'est pas coutume, parlons d'un joystick ! C'est que malgré le nom de notre illustre et vénéré magazine, il faut bien se rendre à l'évidence, il n'y a plus grand monde à utiliser ces petites bestioles, la combo souris/clavier ou le gamepad les ayant remplacés depuis un petit bout de temps. Certains jeux, comme les shoot-em-up de la scène indé, sont pourtant plus agréables quand ils sont pratiqués avec un bon vieux bâton de joie. En voilà un www.legacyengineer.com fonctionnant en USB et spécialement conçu pour les nostalgiques vu qu'il reprend, trait pour trait, la forme du périphérique fourni avec l'ancestrale console Atari 2600. Compatible Windows, OS X et Linux avec en sus une gestion parfaite des émulateurs les plus populaires, voilà le cadeau idéal à offrir à un jeune papa qui pourra le brandir fièrement devant des mômes angoissés à l'idée des soirées Pac-Man qui se profilent à l'horizon.

ÉCHAPPÉE BELLE

John Riccitiello (P.-D.G. d'Electronic Arts) voulait que Mirror's Edge soit un jeu en vue à la troisième personne pour, explique-t-il, « voir Faith » (ndlr : l'héroïne du jeu). Pour lui faire plaisir, l'équipe de DICE a ajouté de zoulis reflets dans les vitres des immeubles, et John reconnaît maintenant avoir commis une erreur de jugement.



Années folles

Dans un récent entretien accordé à nos confrères de Reuters, Todd Howard (producteur exécutif chez Bethesda Softworks) évoque la série Fallout et déclare que dix ans entre deux suites, c'est tout de même un peu longuet. Il ajoute que le délai idéal entre deux épisodes est de trois à quatre ans. Alors, aura-t-on droit à Fallout 4 en 2011 ? Pas si sûr, si l'on en croit Pete Hines, responsable de la communication chez le développeur américain. Selon lui, il faut relativiser les propos de son collègue et s'en tenir à ce qu'il a effectivement affirmé, à savoir que le quatrième épisode de Fallout verrait idéalement le jour avant 2018. Bref, on attend qu'ils se mettent d'accord entre eux et on vous rappelle.



Under cover



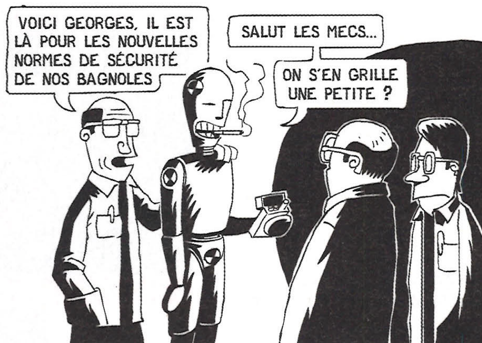
À en croire les offres d'emploi publiées sur le site officiel du studio Blackbox (www.eablackbox.com), on peut être sûr d'une chose : un nouveau Need for Speed est d'ores et déjà en préparation pour consoles et PC. Ne reculant devant aucune audace, nous pouvons vous annoncer que la sortie devrait avoir lieu en fin d'année prochaine et que la conduite sera typée arcade. On appelle ça le sens de la prédiction.

Magie, magie !



Un nouveau titre dans la veine de Colonization, c'est possible et c'est pour 2010. Le jeu s'intitule Elemental : War of Magic et est en développement chez les Américains de Stardock. Au programme : construction de cités, exploration de donjons, apprentissage de la magie et diplomatie seront au programme de ce projet assez prometteur qu'on vous détaillera dès que l'on disposera de plus d'informations. Ajoutons tout de même qu'un bêta-test ouvert à ceux qui l'auront précommandé devrait se tenir à partir de juin 2009. Vous savez ce qu'il vous reste à faire. Si ce n'est pas le cas, relisez la phrase précédente jusqu'à ce que ça rentre.

Fumer tue ?



Le brave Peter Tidburry, 56 ans, ne se doutait peut-être pas qu'en décidant de se griller une petite clope au volant de sa jolie voiture carburant au GPL, celle-ci allait purement et simplement… exploser. Vitres pulvérisées, portières déchiquetées, l'incident aurait pu tourner au drame mais Peter s'en est finalement sorti avec quelques brûlures sans gravité. Les pompiers chargés d'intervenir sur place ont même qualifié la survie du chanceux de « remarquable ». Et la vraie bonne nouvelle c'est que le bonhomme a directement pris la décision d'arrêter de fumer. Chanceux, mais pas complètement con.



Ubisoft…

…abandonnerait-il le développement du jeu tiré de la série télévisée Heroes ? L'information provient de chez MTV (http://multiplayerblog.mtv.com) qui cite Jaime Cottini (directeur des relations publiques chez Ubi). Contacté par nos soins, l'éditeur s'est pourtant refusé à confirmer cette annulation.

TOWNOPOLIS

>Genre : Gestion
>Développeur : Lonely Troops
>http://lonelytroops.com/townopolis/index.htm

Attention, vous allez vous sentir persécuté, car après la télé, les journaux papier et les discussions de comptoir, Joystick aussi va vous parler d'immobilier !
Dans cet excellent petit jeu de (micro) gestion, vous allez devoir accomplir les objectifs assignés à chaque mission par le maire de la ville. Cela peut aller de construire un nombre défini de maisons, à atteindre un certain score de rentabilité, en passant par l'installation obligatoire d'un restaurant ou d'une poste. On peut bâtir, démolir, engager de nouveaux ouvriers, ouvrir des commerces pour rendre les gens heureux et même leur coller un jardin pour augmenter leur qualité de vie. La version démo propose les huit premiers scénarios, et un didacticiel complet est inclus pour vous familiariser avec les mécaniques de jeu.



Les objectifs sont à accomplir en temps limité.



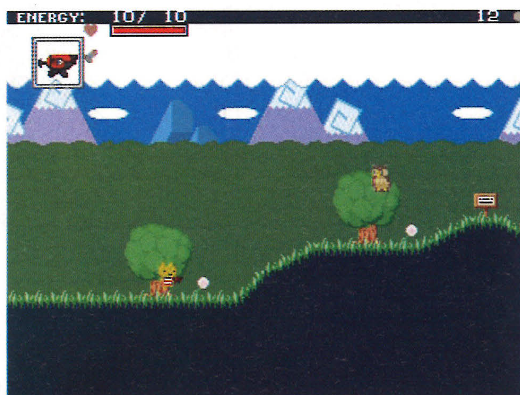
DÉCLARATION D'INDÉPENDANCE

L'actu des jeux indépendants

THE UNDERSIDE

>Genre : Plateforme
>Développeur : Insignificant Studios
>www.insignificantstudios.com

Jouer au chat et à la souris, c'est toujours sympa. Sauf que dans The Underside on va plutôt jouer le chat et rencontrer des souris qui se moqueront ouvertement de notre pomme tout au long de l'aventure. Ce jeu de plateforme classique vaut le coup d'œil rien que pour ses excellents dialogues et son univers décalé.
En revanche, visuellement, on ne peut pas vraiment dire que l'on a affaire à un ténor du genre. Le minimalisme, ça va un moment, ensuite on s'en lasse quand même un peu.



Lisez bien les panneaux, ils sont drôles et informatifs.



Certains ennemis tombent du plafond avant de vous foncer dessus !

AVERT FATE

>Genre : First Person Shooter
>Développeur : Raimund Schumacher
>www.conspirat.com/avertfate

Tenter sa chance dans l'impitoyable monde des FPS, ce n'est déjà pas facile au niveau pro alors en indé, je ne vous raconte pas le défi. Pourtant, si Avert Fate ne révolutionnera rien du tout, sa magie parvient à opérer grâce à une patte graphique léchée même si les tons verdâtres peuvent paraître un peu déprimants. Les architectures sont énormes, les ennemis puissants, et on se retrouve face à des boss gigantesques et franchement impressionnants. Petit bémol, la qualité de l'animation laisse un peu à désirer sur une config moyenne pourtant capable de faire tourner Dead Space correctement.

Pas vraiment le top de la technologie mais pas mal quand même.





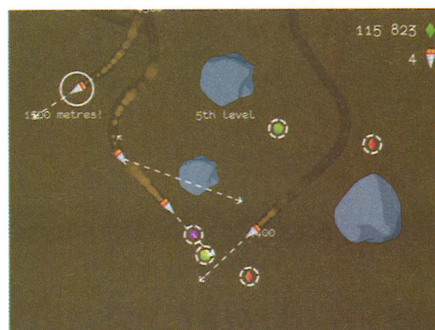
Au-delà de cette arène, une surprise de taille vous attend !

LITTLE MACHINES STILL GOES DEEPER

>Genre : Réflexion
>Développeur : OUEO Factory
>http://oueo.ateamworks.com/deeper/en/deeper.php

Le monde se divise en deux catégories, ceux qui ont un pistolet chargé et ceux qui creusent. Moi, je creuse. Enfin, pas directement car je ne contrôle pas les petites machines qui s'enfoncent dans le sol devant moi.
Je ne peux que leur indiquer une position à suivre à l'aide de la souris et elles s'orientent alors vers ce chemin, avec un sérieux temps de latence et une formidable inertie. Le but est de ramasser tous les items présents au long de la descente en évitant les nombreux rochers que l'on rencontrera. Relativement facile au début, le jeu se transforme vite en casse-tête avec plus de trois machines à gérer.
Un incontournable de la pause déjeuner.

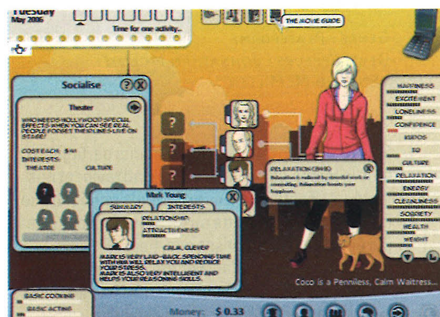




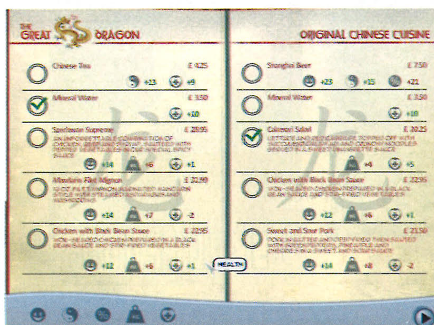
KUDOS 2

>Genre : Simulateur de vie
>Développeur : Positech
>www.positech.co.uk/kudos2/

Dans la famille « idées reçues », je demande : les jeux vidéo sont destinés à fuir la réalité. C'est faux ! On peut s'amuser à la reproduire grâce aux simulateurs de vie. Sauf que, bien sûr, on peut aussi lui faire prendre d'autres orientations pour que ce soit un peu plus fun. C'est ce que nous propose Kudos 2 au travers de multiples écrans statiques. On crée son personnage, on lui trouve un boulot, des amis, éventuellement de quoi s'occuper sous la couette et on tente par tous les moyens de lui concocter une petite vie confortable. Cela dit, il est tout à fait possible (et bien plus simple) de le pourrir en tentant de le pousser au suicide. Je vous le dis tout de suite, ça ne marche pas.



De nombreux paramètres sociaux sont à gérer afin d'obtenir une vie cool.



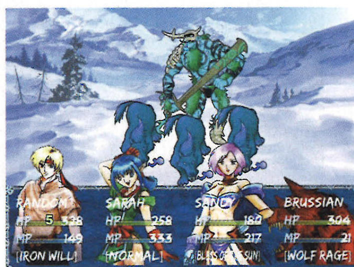
Il faudra également faire attention à son budget et les restos sont hors de prix.

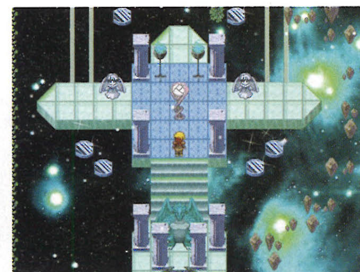
LE JEU DU MOIS

LAXIUS FORCE

>Genre : RPG
>Développeur : Laxius Power
>http://perso.monaco377.com/t_king/website/

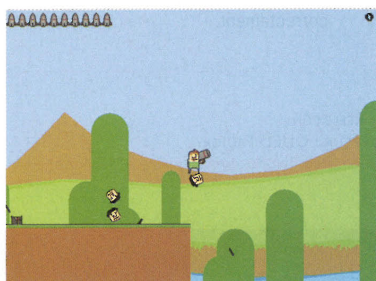
Des jeux de rôle réalisés à l'aide du logiciel RPG Maker, il y en a une tripotée. Des réussis, moins. Laxius Force fait partie de ces (trop) rares titres sur lesquels on sent que les auteurs ont passé des heures à construire les cartes, écrire les dialogues et tester l'équilibre général des combats. À tel point que certains audacieux comparent déjà cette production aux meilleures de l'âge d'or de Squaresoft et d'Enix (devenus depuis Squaresoft Enix) sur Super Nintendo. C'est effectivement très bien fait et si les 80 heures nécessaires pour boucler l'aventure ne vous rebutent pas, foncez !


Un véritable RPG à l'ancienne.



TIM ROCKETXBY

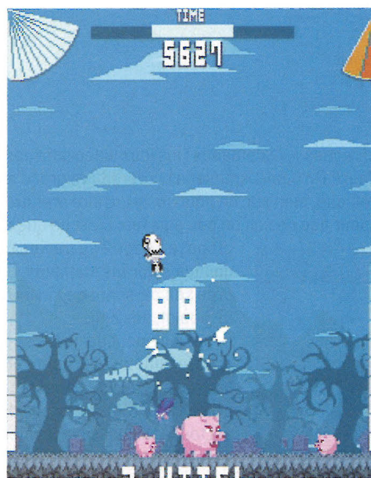
>Genre : Action
>Développeur : Hempuli
>http://hempuli.com/orig/


« Non mais c'est quoi ce bazar ! On marche sur la tête, là ! »

Alors que nous n'avons toujours pas de moyens de nous éclater sur l'excellent Braid attendu pour la fin de l'année, voilà que déboule Tim Rocketxby, un jeu d'action/réflexion mettant en scène le vaillant Tim et son magnifique lance-roquettes. Si le but est d'arriver d'un bout à l'autre du niveau, il faudra se creuser le ciboulot pour procéder. Car Tim a le pouvoir d'arrêter le temps, et donc d'utiliser tout ce qui est figé à l'écran (items, gouttes de pluies, ses propres roquettes) pour marcher dessus. On se surprend donc à tirer dans tous les sens pour se faire un escalier de fortune, à marcher sur l'eau, et bien d'autres choses encore. Sympathique mais un peu court, jeune homme.

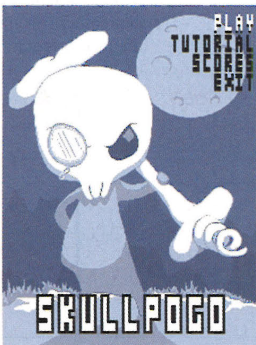
SKULLPOGO

>Genre : Plateforme
>Développeur : The Proper Undead
>http://properundead.com/games/SKULLPOGO.zip

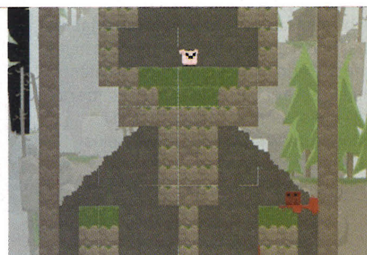


Un tutorial très bien ficelé vous expliquera les subtilités du jeu.

Un jeu de plateforme atypique est un titre dans lequel il n'y a pas de princesse à sauver, pas de grand méchant à tuer, encore moins de monde à délivrer du mal, mais juste un petit squelette avec un monocle et un pogo, devant rebondir sur des cochons et des chauves-souris. Voilà, ça s'appelle Skullpogo.
On y trouve quand même des power-up, une direction artistique à tomber par terre et des petites variations de gameplay, mais bon, avec un tel pitch, si vous n'avez pas envie d'en savoir plus, je n'y comprends plus rien.



Quelle classe, notre héros !


Rhaaa, il en met partout, le gros dégueulasse !

MEAT BOY

>Genre : Plateforme
>Développeurs : Johnathan McEntee & Edmund McMillen
>www.newgrounds.com/downloads/flash/meatboy.zip

Si vous lisez Joystick, c'est que nous partageons tous la même passion : la viande (ndYavin : et nos lecteurs végétariens, alors ?). Quel bonheur de se faire une bonne bavette ou un gros gigot avec de la purée maison. Ça tabasse sec, hein ? Eh bien, vous serez content d'apprendre l'existence de Meat Boy, un jeu de plateforme qui vous donnera la chance de diriger un cube de viande à la maniabilité plutôt… glissante à travers une cinquantaine de niveaux extrêmement difficiles. Mais vu que l'ambiance est là, que l'on rigole bien fort et que c'est pas 50 niveaux qui vont nous faire peur, on pèse, on emballe, et on déguste.

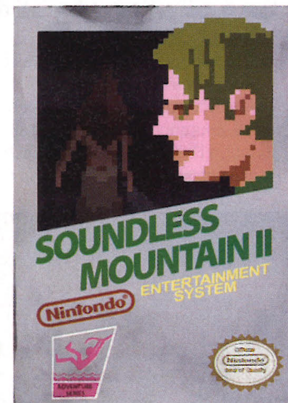
SOUNDLESS MOUNTAIN II

>Genre : Aventure
>Développeur : Superflat
>http://forums.tigsource.com/index.php?topic=2481

Soundless Mountain II, c'est un petit peu le « survival horror » auquel vous n'avez jamais joué quand vous étiez enfant. Remake 8 bits de Silent Hill 2, le titre impressionne aussi bien par sa qualité intrinsèque que par le respect du matériau d'origine. On se surprend à flipper dans un petit jeu en 2D, à retrouver toutes les caractéristiques du jeu original (comme la radio qui prévient de la présence des ennemis), bref un vrai petit travail d'orfèvre. Si le jeu n'est pas encore fini, il est updaté au fur et à mesure de l'avancement du projet, toujours sur le même site.



Le jeu suit scrupuleusement le scénario de Silent Hill 2.

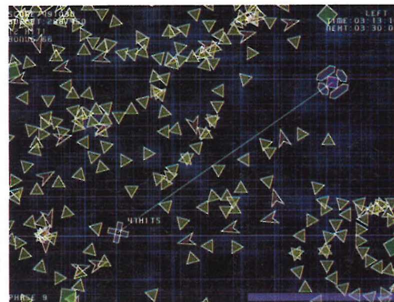


La jaquette est un véritable concentré de rétro et d'amour.

GRADLE UNISON

>Genre : Shoot em up
>Développeur : Isshiki
>http://isshiki.la.coocan.jp/game/GU.zip

Et hop, en avant pour une petite crise d'épilepsie avec cette fois-ci un shoot qui n'en est pas vraiment un. Réalisé par un Japonais et influencé par les travaux de Kenta Cho, voici Gradle Unison, mélange plus que réussi entre Every Extend Extra et Geometry Wars. Dans une arène fermée, il faudra guider votre engin à l'aide de la souris. À chaque déplacement du vaisseau, ce dernier provoquera une explosion qui aura la fâcheuse tendance à diviser en plusieurs morceaux les tirs lancés par les ennemis. À vous alors de vous frayer un chemin dans cette jungle de boulettes, toujours plus nombreuses et meurtrières. Hypnotique et beau comme l'accouchement d'une maman rhinocéros, Gradle Unison se hisse déjà parmi les meilleurs shoots indés du moment.



Votre souris indiquera constamment le nombre de hits possibles..



Comme toujours chez les Japonais, la direction artistique est très soignée.

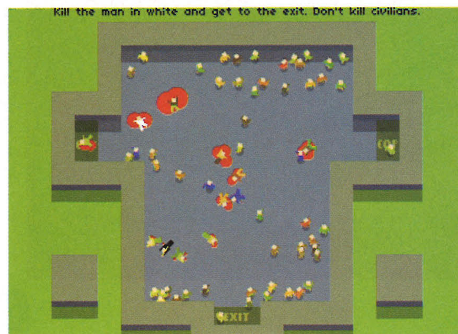
On pense à tout

Vous trouvez ça relou de recopier nos jolies adresses web dans votre navigateur préféré ? Nous aussi ! Alors retrouvez toutes les URL de cette rubrique sur www.joystick.fr et vous n'aurez plus qu'à cliquer dessus pour devenir tout beau et tout bronzé.

PRO KILLER MAN

>Genre : Action
>Développeur : Jwaap
>http://forums.tigsource.com/index.php?topic=2641.0

Vous avez toujours eu envie de jouer à Hitman, mais vous n'avez vraiment pas assez d'argent ? Vous avez toujours eu envie de tuer des gens mais finir en prison est un futur qui ne vous intéresse pas ? Une fois de plus, Joystick a la solution à tous vos problèmes. Dans Pro Killer Man, vous devrez entrer dans une pièce bondée, abattre votre cible, et ressortir en évitant la police. Ça paraît tout simple comme ça, mais il faut savoir qu'au moindre mort (et tuer un civil arrive souvent) toutes les forces de police vous tombent dessus.
Un jeu stressant, machiavélique, et diablement prenant.

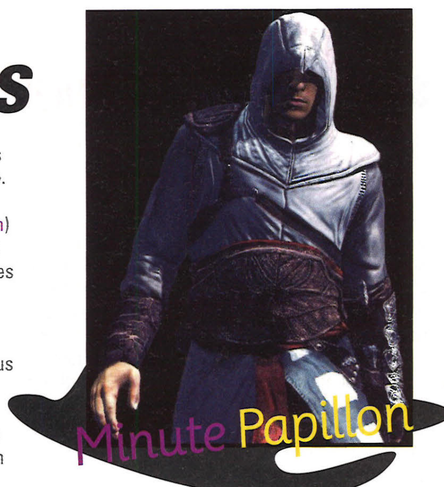


Vous l'aurez compris, éviter les dommages collatéraux est très difficile.

Classiques et efficaces

Tous les joueurs le savent, lors des débats enflammés sur le monde du jeu vidéo, il arrive toujours un moment où l'un des participants finit par craquer et assène un lapidaire « c'était mieux avant ». Mais plutôt que de le croire sur parole, de se référer à des souvenirs peut-être corrompus par le temps, pourquoi ne pas vérifier par vous-même ? L'excellent site Good Old Games (www.gog.com) permet, à l'heure actuelle, de télécharger une cinquantaine de bons titres, de Fallout à Operation Flashpoint en passant par Jagged Alliance 2. Proposées à des prix allant de 6 à 9 dollars, toutes les versions vendues sont évidemment compatibles Windows XP et Vista. Une initiative assez fantastique qui risque de faire un carton auprès de tous les nostalgiques. Néanmoins, autant vous prévenir, certains jeux sont vachement plus beaux dans votre tête que sur l'écran alors, réfléchissez bien au contenu de votre panier avant de passer à la caisse.



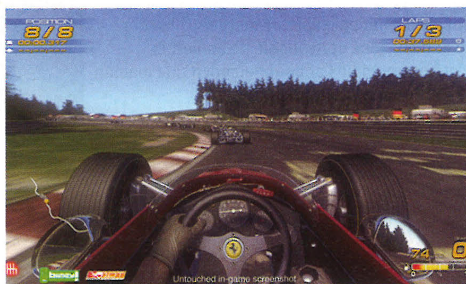


Minute Papillon

Quand il ne parle pas de son jeu, le directeur de l'animation sur Prince of Persia dévoile quelques infos sur ceux des autres. Ainsi, David Wilkinson a déclaré qu'Alex Drouin, son homologue sur Assassin's Creed, bossait d'arrache-pied pour rendre le héros, Altair, encore plus beau tout en le dotant de la possibilité de nager. On apprend donc deux choses essentielles : la suite est bel et bien en chantier et les développeurs tentent d'éviter de boire la tasse.

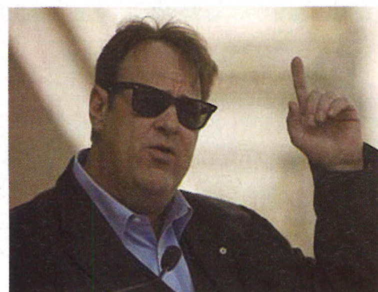
Survivants

Malgré la récente perte de leur éditeur 10tacle, les petites fourmis de Blimey Games (www.blimeygames.com) ont récemment affirmé que tout allait pour le mieux dans le meilleur des mondes. Le P.-D.G. de la boîte, Ian Bell, a même déclaré rester en position de force et avoir signé tout récemment le développement d'un titre pour le compte d'un gros éditeur avant d'ajouter que leur projet de simulation auto, sous licence Ferrari, n'était pas affecté par ces événements. Nous croisons donc les doigts pour que ces jeux sortent un jour tout en évitant de penser que nos infructueuses tentatives de contacter le studio sont le signe d'un très mauvais présage.



Ghostbusters...

...passerait, selon les derniers bruits de couloir et surtout la bouche de l'acteur Dan Akkroyd, des mains d'Activision à celles d'Atari. Une information confirmée par l'éditeur qui se dit très fier de mettre la main dessus. Le contraire aurait été étonnant.



Des étoiles dans les yeux

On ne le répétera jamais assez : vous devez jouer à Sins of Solar Empire (9/10, Joystick n°206). Comme ça, une fois que vous disposerez de cet excellent jeu de stratégie spatiale, vous serez prêt pour la déferlante d'add-on annoncés par ses créateurs. Actuellement, pas moins de quatre extensions sont prévues, et si la première devait nous proposer une campagne solo complète et quelques nouvelles factions, il se peut qu'on n'ait en réalité droit qu'à des bases à personnaliser et de nouveaux systèmes défensifs. Un contenu un peu léger pour nous faire patienter en attendant des ajouts plus conséquents.
Cette première évolution, prévue pour la fin de l'année, s'intitulerait Sins of a Solar Empire : Entrenchment et semble quand même s'orienter vers un bon moyen d'empocher un peu de pognon sans trop se fouler.







Autrefois, il fallait attendre quelques années et avoir un peu de chance pour qu'une adaptation d'un jeu Square Enix daigne voir le jour sur nos machines. Cette époque pourrait bien être révolue. Non content d'abandonner l'exclusivité qu'il réservait auparavant à Sony, le développeur japonais va bientôt s'offrir un petit galop d'essai sur PC avec son prochain RPG tactique : The Last Remnant. Il faut dire qu'en choisissant l'Unreal Engine 3 pour développer son bébé, le studio auteur de la mythique série des Final Fantasy se ménageait une sérieuse option pour une adaptation facile et en douceur. Un seul caillou sur la route : on ignore encore qui sera chargé



> Genre : Orient Express
> Éditeur : N.C.
> Développeur : Square Enix/Japon
> Sortie : N.C.

THE LAST REMNANT

Les personnages se recrutent dans les différentes guildes en remplissant certaines missions.



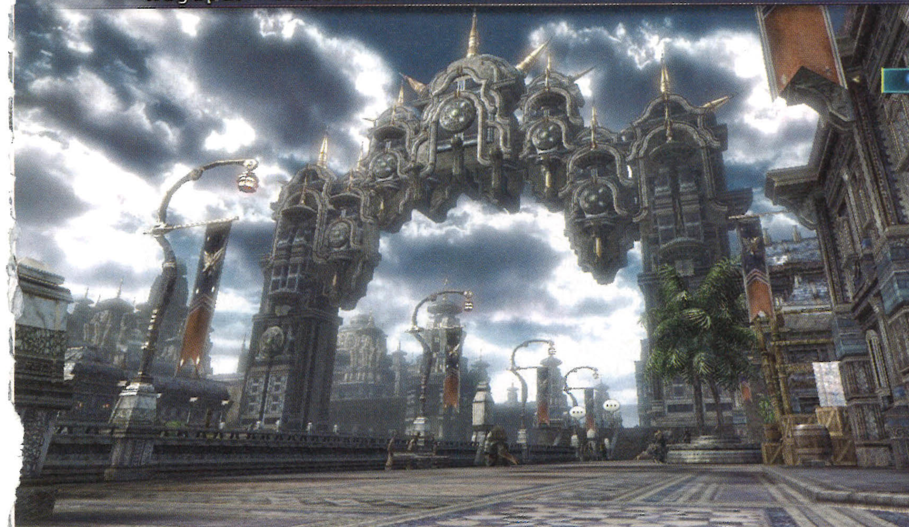
de l'édition PC. Actuellement deux concurrents se disputent cet honneur : à ma droite, Koch Média, extrêmement motivé, à ce que l'on dit, et à ma gauche Ubisoft dont l'écrasante puissance financière devrait, à elle seule, garantir la victoire s'il venait à s'intéresser d'un peu plus près à l'affaire. Donc pour résumer, The Last Remnant sortira sur nos machines, mais on ne sait pas encore quand. En attendant de combler ces vides, intéressons-nous au jeu en lui-même.

Splendeurs et rémanences

Je vous présente Rush Sykes. Alors que ce brave garçon coulait des jours heureux en compagnie de sa sœur Irina, les membres d'une mystérieuse organisation surgissent de nulle part et kidnappent la jeune fille. À partir de cet instant précis, Rush va se fâcher tout rouge.
Il partira battre la campagne à la recherche des ravisseurs. En chemin, il recrutera des compagnons de combat et s'engagera bien malgré lui dans le conflit qui secoue le continent pour le contrôle des Rémanences (Remnant en anglais), gigantesques et mystérieuses entités magiques autour desquelles se sont construites toutes les formes de civilisation. Pour ceux qui ne



Les décors s'annoncent aussi rococo que somptueux.





La formation adoptée par les unions de personnages sera très importante.



Lors des déplacements sur la carte, les bulles au-dessus des monstres indiquent leur niveau d'agressivité.

sont pas familiers des RPG japonais en général, et de ceux de Square Enix en particulier, sachez qu'ils s'articulent autour d'un certain nombre de poncifs immuables. Tout d'abord, et c'en est même comique, le héros principal est systématiquement une tête à claques désarmante de stupidité. Fin comme un câble d'alimentation, il passe une bonne moitié de l'histoire à ne pas remarquer que la jolie fille du groupe a le béguin pour lui (généralement, il s'en rend compte au moment où elle meurt), et parachève le tout en polluant les moments tragiques par des blagues calibrées Carambar. Parmi les seconds rôles, on trouve le plus souvent un gros balèze taciturne au cœur d'or, un(e) jeune excité(e) plus ou moins faire-valoir et un vieux guerrier désabusé de 28 ans. Square étant, avant tout, un fantastique conteur d'histoires, le déroulement et l'évolution des personnages sont toujours très directifs tandis que les combats se déroulent au tour par tour.

Enfin, et c'est ce qui fait leur succès, les univers féeriques dans lesquels baigne l'ensemble sont des trésors d'imagination colorés et spectaculaires sans cesse renouvelés et servis par des graphismes et des cinématiques de grande classe. Il vous suffit de jeter un œil aux illustrations de cette double page (tout en gardant à l'esprit que les textures ne sont pas définitives) pour vous en convaincre.

Les petits plats dans les grands

Si The Last Remnant reprend en partie ces ingrédients, il est aussi marqué par la volonté de Square de renouveler sa grammaire. Ainsi, il ne ressemblera à aucun des titres que le développeur nippon a sorti jusqu'à présent. La différence se fait principalement sentir au niveau du gameplay. Si le tour par tour est toujours de mise, les personnages ne seront pas dirigés de façon indépendante, mais regroupés en unions contrôlées par un chef d'équipe. L'idée est de bâtir une stratégie lors du choix de la composition des groupes et de la formation que vous leur ferez adopter. Fabriquerez-vous des groupes polyvalents avec des guerriers devant et des mages derrière ? Les spécialiserez-vous en vue d'une stratégie plus risquée, mais aussi plus audacieuse ? Ce sera votre choix, en fonction de votre approche du combat.

À l'entame d'une joute, les unions de personnages se dirigeront donc comme une seule entité, ne disposeront que d'une jauge de vie commune, et une seule action par tour dont la nature dépendra de la composition de l'union. Ces groupes seront engagés contre les alliances adverses, seules ou soutenues par d'autres, et le resteront jusqu'à ce que les ennemis soient éliminés. Le placement des équipes sera, lui aussi, primordial car des bonus importants seront accordés lors des attaques de flanc, ou mieux, dans le dos. Si ce système est un peu déroutant de prime abord, notre premier contact avec le jeu nous a confirmé qu'il devient vite intuitif et qu'en outre, il permet progressivement de se confronter à des batailles d'une ampleur impressionnante.

Un autre élément très important à prendre en compte : la barre de moral. Située en haut de l'écran, elle déterminera en grande partie l'efficacité de vos hommes au combat. Que l'on soit vétéran des productions Square Enix ou complètement novice en la matière, The Last Remnant devrait se révéler une véritable petite bombe, un concentré de tout le savoir-faire du Grand Mogol du jeu de rôle à la japonaise. Espérons juste que les tracasseries dans le choix de l'éditeur seront réglées au plus vite, parce qu'on a vraiment hâte de mettre la main dessus.

Savonfou



Ces deux hurluberlus sont des généraux très haut placés…

Tiroir-caisse



Ce n'est pas un secret, les portails de jeux casual ont le vent en poupe. Et si vous cherchez quelqu'un pour vous prétendre le contraire, n'allez pas voir Lars Brubaker, boss de Reflexive Entertainment (www.reflexive.com) vu qu'il vient de vendre toute sa boîte au marchand amazon.com. Comme dans toute transaction de ce genre, les intéressés se disent très excités, se donnent de grandes claques dans le dos et affichent une belle banane en pensant à tous les biftons qu'ils vont se mettre dans les poches. Quant aux développeurs indépendants qui utilisent le portail pour se distribuer moyennant un pourcentage sur les ventes, on leur promet que rien ne changera. Sauf que, du coup, tout cela semble devenir nettement moins indépendant.

Exemple à suivre

Que font les pilotes de Formule 1 quand ils ne filent pas à 300 km/h ? Ils paradent à Abu Dhabi pour faire la promotion du Grand Prix qui se tiendra dans la capitale des Émirats arabes unis en 2009. Le rapport avec le jeu vidéo ? C'est qu'on a pu y voir le pilote Kimi Räikkönen en train de faire joujou sur rFactor (www.rfactor.net) agrémenté de l'excellent mod FSONE 2007 (www.rfactorcentral.com) que l'on vous conseille donc d'installer si vous voulez suivre les traces du champion du monde finlandais.





Just Cause 2...

...serait, d'après nos informations, repoussé à une sortie dans le courant 2009. Les raisons du retard de ce jeu GTA-like guerrier sont inconnues, mais gageons que c'est pour nous proposer une aventure en béton armé plutôt qu'en carton-pâte.

Appel à l'aide

Profitez bien des deux images de Urban Race accompagnant cette news car vous ne jouerez peut-être jamais à ce titre entamé au mois d'avril par feu 10tacle Belgium (www.10tacle.be). Les développeurs sont désormais à la recherche d'un éditeur pour cette simulation de saut d'obstacles en milieu urbain, fortement axée sur les parties en multi. Propre, plutôt joli mais affublé d'animations un peu trop rigides, Urban Race ferait probablement bien plus envie s'il n'avait pas autant l'air d'un Mirror's Edge du pauvre.



Profil bas



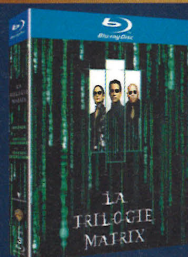
Toujours super-motivés à l'idée de conquérir le monde, nos données personnelles et peut-être un jour notre conscience, nos amis de Google ont récemment dévoilé leur projet d'insertion de publicités dans les jeux grâce à leur célèbre technologie AdSense (www.google.com/adsense). Dans un premier temps, seuls des titres spécifiques au Web seraient concernés et les publicités affichées devraient être ciblées en fonction du profil du joueur. On peut donc parier que dans 99 % des cas, on se retrouvera face à des annonces pour des sites de rencontres affichant des demoiselles aux courbes affolantes qui habitent systématiquement à côté de chez vous, même si vous vivez dans une ferme isolée de tout, au fin fond du Larzac.



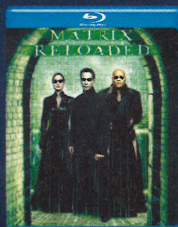
BLU-RAY HAUTE DEFINITION
LA PLUS BELLE FAÇON DE REGARDER UN FILM ...



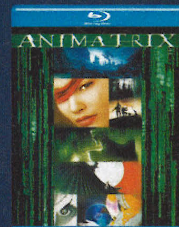
PLUS PRES DE L'INFINI











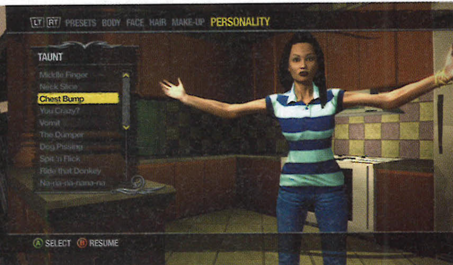
• LE MEILLEUR DE L'IMAGE ET DU SON • LES MEILLEURS FILMS MAINTENANT DISPONIBLES •
• LES DISCS BLU-RAY ET LES DVD SONT LISIBLES SUR LA PLAYSTATION® 3 ET LES LECTEURS BLU-RAY •
• UNE NOUVELLE GÉNÉRATION D'INTERACTIVITÉ ET DE BONUS •



www.warnerathome.com







Le système de création de personnages est particulièrement bien fichu.

Rester planqué derrière des barils de pétrole, en voilà une idée audacieuse !

>GENRE : MARCHE À L'OMBRE
>ÉDITEUR : THQ
>DÉVELOPPEUR : VOLITION/ÉTATS-UNIS
>SORTIE PRÉVUE : JANVIER 2009

SAINTS ROW 2

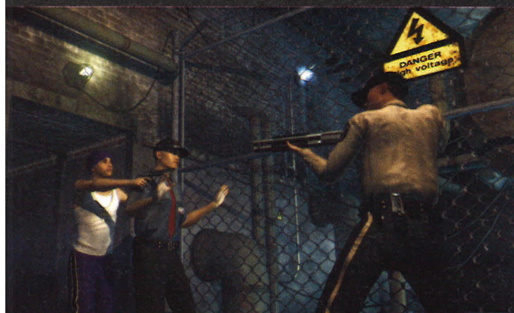


Quand on veut faire parler de soi, il y a deux solutions simples : la première consiste à sortir un jeu tellement bien foutu que personne ne peut ignorer ses qualités. On peut alors compter sur le bouche à oreille pour faire le reste du travail. La seconde, plus simple, nécessite, quand le produit est moins abouti, de se doter d'une campagne de communication agressive, quitte à choquer les âmes sensibles. Dans le cas de Saints Row 2, THQ a choisi l'image du controversé rappeur Booba, gros flingues à la main, pour faire la promo de son dernier bébé. Une campagne omniprésente à base d'armes, de gros muscles et de bling bling qui a choqué la mairie de Saint-Denis, dont une station de métro s'est vue entièrement repeinte aux couleurs du titre des studios Volition. Selon Didier Paillard, maire communiste de la ville, la campagne aurait porté atteinte à la dignité des habitants et inciterait à la violence. Soit, mais l'objectif semble atteint : créer un maximum de buzz afin de faire parler du jeu. Il est d'ailleurs fort probable que vous sachiez que Saints Row 2 sera déjà sorti depuis un bail sur Xbox 360 et PS3 quand vous lirez ces lignes. Et la version PC dans tout ça ? On murmure que l'imminente sortie du GTA IV de Rockstar serait à l'origine de ces quelques mois de retard.



Il y aura même des missions dans les airs.

Les bastons seront nombreuses, mais la rigidité de l'ensemble ne rend pas tout ça passionnant.



L'atelier des créatures

Forcément, avec une telle promo, nous nous attendons à quelque chose de sérieux, à la limite de l'ultra-violence et du dérangeant. Pourtant, les premiers pas dans l'aventure ont de quoi surprendre. Alors qu'on s'attendait à se retrouver directement projeté dans de pétaradantes fusillades entre gangs rivaux entrecoupées d'insultes à tout-va, la première phase nous demande de créer un personnage avec une variété de possibilités qui n'est pas sans rappeler les… Sims. Un homme, une femme, maigre comme un clou, bâti à la Guy Carlier ou taillé au burin façon John Rambo, il est possible de modeler son héros à l'envi et cette partie-là est un véritable petit régal. Une fois passée cette phase de conception délirante, nous sommes projetés dans l'épopée criminelle vu que le scénario impose d'incarner le personnage principal du premier opus, coincé dans un hôpital pénitentiaire et fraîchement sorti d'un coma de plusieurs années. Oui mais voilà, le premier épisode, nous n'en avons jamais vu la couleur alors toutes ces histoires ne nous évoquent pas grand-chose. Il est temps de passer à ce que THQ nous a vendu : des assassinats, cambriolages et autres poursuites en bagnole.

Il est possible de ramasser toutes les armes utilisées par les ennemis, à condition de les avoir tués avant.







Gang de requins

Le début de l'aventure est assez classique, après une évasion mouvementée, nous voilà sur les quais de Stillwater, fusion parodique de Detroit et Chicago. Une ville dominée par des bandes armées même si subsistent ça et là quelques éléments d'autorité, histoire de donner un semblant de sécurité aux citoyens apeurés. Votre rôle n'est pas de rétablir l'ordre ni de rassurer le peuple, mais le contraire. En tant qu'ex-chef d'un gang aujourd'hui disparu, votre tâche sera de reprendre possession des lieux en expulsant les malotrus qui ont osé profiter de votre absence pour contrôler les lieux. Et là, en quelques minutes, on découvre l'effarant contraste entre un marketing parfois douteux et la réalité d'un titre qui joue à fond la carte de l'humour et de la surenchère. Pour vous donner une idée, pensez très fort à GTA et imaginez chaque action à la puissance dix. Un accident de voiture et vous verrez le conducteur voler sur cinquante mètres en agitant les bras, une fusillade et tout le monde décolle façon Superman. Les dialogues, eux aussi, restent dans ce style surjoué dans lequel tout le monde se chambre, se cherche et se donne de gros coups de torse avant de sortir les flingues pour un quelconque manque de respect.



J'ai dit STOP !

Échec et mat ?

Il devient donc vite évident que les développeurs cherchent à se démarquer de l'encombrante muse GTA devenue Némésis par la force des choses. L'ennui, c'est qu'ils n'ont pas évité l'écueil du mauvais goût caractérisé. Vous vous en apercevrez vite lorsqu'on vous demandera de repeindre des façades entières à l'aide de matières… fécales. Des actions complètement à l'opposé du Menace 2 Society vidéoludique auquel on pouvait s'attendre en regardant les affiches promotionnelles. Et puis, soyons francs, l'humour lourdingue, ça va bien deux minutes, mais nous aimerions voir quelque chose d'un peu plus mature. Pas nécessairement la violence sèche et froide des pubs polémiques mais quelque chose de plus abouti, mieux écrit et scénarisé afin de tenir un vrai propos autre que « deviens le roi de la ville ». Surtout que, si l'on se réfère aux versions déjà sorties, ce n'est pas non plus la panacée niveau technique. Textures pauvres, rues vides, animations poussives, ce n'est pas sur ce plan-là que Saints Row 2 convaincra. À moins que les petits gars de Volition se retroussent les manches et profitent de ces quelques mois et de la puissance de nos machines pour nous donner un titre techniquement abouti.

Yavin



Tout est dans l'exagération.

Dawn of War II

Nouveau périple à Vancouver et nouvelle étreinte avec le séduisant Dawn of War II. Après une journée de rixes sanglantes et d'étripages rageurs, souris en main, on peut vous le dire : Dawn of War II sera bien une tuerie !

par Sundin

Ne tournons pas autour du pot. Dawn of War II est ma meilleure expérience de jeu en cette année 2008 de l'ère chrétienne. Tout simplement. Étonnant ? Absolument pas : lors de ma première excursion au quinzième étage de l'immeuble abritant le studio canadien, en mai dernier (numéro 208), Dawn of War II faisait déjà méchamment envie. Pas de doute, cela allait être un grand jeu. Grand comment ? Telle était la question. Après avoir passé une journée entière en sa compagnie, à travers plusieurs missions de la campagne Space Marines et diverses sessions multi survoltées, on perçoit un peu plus l'étendue de son potentiel. Dawn of War II est une expérience démente, intense et nerveuse, soutenue par une réalisation chiadée à l'extrême et dotée d'une ambiance à faire pâlir un raëlien. Une vraie machine à sensations.





Promesses tenues ?

Outre prendre un plaisir monstre, cette première prise en main devait servir à vérifier si Relic avait respecté sa ligne de conduite et conservé ses ambitions de départ. Une marotte : « pousser plus loin le STR ». Traduction : plus de rythme, plus de nervosité, plus de dynamisme, plus de piquant. Et pour ce faire, trois préceptes à honorer :

1 – Le joueur doit pouvoir établir un lien concret entre chaque mission.

2 - Le joueur doit être rétribué de ses efforts.

3 – Le joueur doit s'attacher à ses unités.

Pour l'heure, on peut dire que deux de ces trois « conditions » ont été remplies.

Reprenons à la sauce Dawn of War II :

1 – La progression est dorénavant cimentée non plus seulement par le scénario, comme d'ordinaire, mais aussi par la personnalisation et l'amélioration de vos troupes – un élément réellement stimulant.

2 – Faites bien votre boulot et vous serez récompensé par du matos et des capacités ravageuses.

3 – Si vos escouades deviennent « familières » au bout de trois ou quatre missions – le peu d'unités aidant – on regrettera qu'il soit si difficile de les perdre définitivement. Une escouade tombée au combat peut être ressuscitée en deux temps trois mouvements, sans malus handicapant. La trop grande facilité du soft est d'ailleurs le seul gros reproche que l'on puisse faire à DoW II aujourd'hui.

Enfin des boss qui tiennent la route ! Certains demandent une bonne dizaine de minutes avant de s'avouer vaincus.





Gloire à l'Empereur !

Deux heures à tâter du Space Marine déchiquetant de la peau verte procure un bien fou ! Et un peu de curiosité aussi : mais pourquoi sont-ils si hargneux ? Si nous ne savons pas encore tout des motivations de ces guerriers du futur, nous avons pu néanmoins entrevoir les bribes du scénar, quelques-uns de leurs hiérarques, et découvrir deux des planètes qu'il faudra visiter pour « la bonne cause ». Pour faire court, vous incarnez un commandant récemment promu, envoyé sur les terres de Calderis







Vancouver, ville de super-héros le temps d'un Halloween très animé !





L'escouade d'assaut nous a fait une très forte impression.

pour repousser une invasion massive d'Orks. Avant que vous n'ayez pu cligner des yeux, vous voilà déjà sur le pied de guerre avec une petite escouade sur les terres désertiques de ladite planète. Un peu plus tard, encore plus dans la panade, vous irez combattre les Eldars dans les marais de Typhon. Et dans notre toute dernière mission – d'une intensité assez incroyable – nous avons même affronté une meute de cabots Tyrannides particulièrement teigneux. Question unités, votre Force Commander, pourvu de base de capacités déjà dévastatrices, sera rapidement rejoint par de nouvelles escouades spécialisées : une escouade tactique et ses grenades, redoutable pour déloger un ennemi un peu trop pusillanime, une escouade d'assaut munie de sacs à dos propulseurs, dispositifs formidables pour sauter dans le dos de l'adversaire et lui mettre un coup de tronçonneuse dans les genoux, ou une escouade de scouts, passés maîtres dans l'infiltration et le dégommage de bâtisses. Après quatre à cinq missions, il faudra d'ailleurs choisir scrupuleusement ses escouades avant chaque nouvelle escarmouche. Il ne manquait finalement qu'un ingrédient pour nous satisfaire totalement : un peu plus de noirceur chez les personnages, avec des personnalités torturées et des vieux coups de traître. Les Space Marines ne sont pas des tendres. On espère que Relic ne l'aura pas oublié en si bon chemin.

Le nerf de la guerre

Le studio canadien s'est donné pour ambition de créer une campagne qui ne ressemble à aucune autre. Cela doit être « une expérience inédite et inoubliable ». Son atout : des unités évolutives, exactement comme dans un hack & slash. Si DoW II n'invente en réalité strictement rien, l'intégration de cet aspect est une réelle bonne idée. C'est cela, en

Genre : La guerre, la vraieeee ! **Éditeur :** THQ **Développeur :** Relic Entertainment/Canada **Sortie prévue :** Février 2009

grande partie, qui donne envie d'enchaîner les missions – très courtes d'ailleurs – pour débloquer de nouvelles capacités, de nouvelles armes, de nouvelles compétences et de nouvelles unités. Et tout ça se fait de la manière la plus simple et intuitive qui soit. Le système utilisé ne déroge pas aux règles en vigueur chez le voisin. À chaque dépeçage, à chaque étêtage ou à chaque sortie de tripailles chaudes, vos escouades ramassent de l'expérience. Arrivées à un certain seuil, elles accèdent à un niveau supérieur, sanctionné par le gain de « points de compétence ». Ces points âprement raflés seront ensuite dépensés, entre deux missions, dans une arborescence spécifique à chaque escouade – on apprécie le boulot !
Pour vous donner une idée plus précise de la chose, les arborescences humaines se composent de quatre ramifications (santé et régénération, tir à distance, combat de mêlée, énergie), chacune renfermant de trois à six capacités spéciales.







Les effets visuels sont de toute beauté.



Vos unités gagnent également de l'expérience après chaque mission, en fonction de vos performances générales.

Parallèlement aux capacités, vos troupes détiennent un inventaire – encore une fois, exactement comme dans un hack & slash – où vous pouvez placer les armures, armes (tronçonneuses, haches, flingues) et accessoires (grenades anti-infanterie ou éblouissantes, trousses roboratives). Notons à ce propos que tous les items ne peuvent être utilisés par toutes les unités. Il faut bien souvent des prédispositions en termes de niveaux et de compétences.

La même, mais en mieux

Le multi est une expérience radicalement différente. Je fâcherais les développeurs si je disais qu'elle s'adresse à un autre public, mais force est de constater qu'une erreur se paie bien plus cher que dans le mode solo. Toutefois, comme le précise habilement Jonny Ebbert, designer en chef, « nous avons cherché comment donner du plaisir, même dans la défaite. Nous avons voulu que le joueur puisse se dire : j'ai perdu, mais c'était cool ». Bien que l'on puisse fortement douter que ce soit fun de se manger un bon gros rush avant les cinq minutes de jeu (et vous allez y passer un jour ou l'autre !), accordons-leur que le multi est aussi jouissif que le solo, aussi nerveux et intense, en tout cas.
Mais ne nous y trompons pas, le gameplay tire la plupart de ses ficelles de Dawn of War ou de Company of Heroes – ce qui m'a permis au passage de mettre de belles fessées à tous





Le stimulant roboratif est un item ô combien important; il redonne vie et espoir à toutes les unités aux alentours de son lanceur.



ceux qui n'ont pas connu ces deux incontournables. Je résume pour les incultes : rien à construire, seulement quelques unités à créer, quelques technos à développer et surtout, une carte à contrôler. Plus vous possédez de « points de contrôle » – munitions, énergie ou points de victoire – plus vos moyens sont étendus, plus vous avez de chances de gagner la partie. Même rengaine qu'en solo pour le coup, vos Commanders empochent des niveaux au fil de leurs meurtres et acquièrent de nouvelles capacités (kit de soin, tir orbital, parchemins de téléportation, etc.). Signalons aussi que vous aurez à choisir, en début de partie, le profil de votre personnage numéro 1 ; pour les Space Marines, ce sera un Force Commander si vous ne jurez que par l'offensive, un Apothicaire si vous misez sur la défense ou un Tech Marine si vous aimez les petits robots et les tourelles défensives.

Premiers enseignements



Les enseignements à tirer de ce premier « vrai » contact sont nombreux. Globalement, nous devons dire que la réalisation est tout simplement excellente. Les Canadiens ont soigné leur produit, qui nous semble déjà très, très bien fini. Quant au gameplay... même chose ! La combinaison des deux fait de DoW II un jeu, ô combien, séduisant, bien foutu, agréable, qui en met sans cesse plein les yeux. Les STRistes émérites seront aussi ravis d'apprendre que la victoire repose largement sur la microgestion, dans le solo comme dans le multi. Éviter et lancer les grenades, utiliser les multiples capacités des unités, pratiquer ou déloger les couverts ou faire du « hit & run » sont autant de manipulations indispensables à la survie de vos troupes. Bref, on ne s'ennuie jamais !
Je tiens juste à revenir sur l'écueil que je soulevais en début de texte, à savoir que le soft était d'une trop grande facilité. Volonté de ne pas effrayer les débutants ? Sans doute. Mais je veux rester optimiste, et dire que c'est en réalité un faux problème puisque l'on prend extrêmement de plaisir, que l'on soit à 200 à l'heure ou à 2 de tension. De surcroît, les joueurs chevronnés pourront rapidement se tourner vers le très bon multi – pour peu que Relic fasse les ajustements nécessaires au niveau du balancement. Plus que ça, on espère que les Canadiens auront une politique ambitieuse sur le sujet, avec une réelle volonté de participer aux grands événements du sport électronique et de faire de DoW II une alternative crédible à StarCraft II. Vivement la sortie !





La French touch

Parce que Matthew Berger est français, mais surtout parce qu'il est Senior Designer chez Relic Entertainment, nous n'avons pas résisté à lui poser quelques questions sur Dawn of War II.



Matthew Berger et son regard de braise.

JOYSTICK : SALUT MATTHEW. TU M'AS DIT QUE C'EST UN PEU GRÂCE À JOYSTICK QUE TU ES CHEZ RELIC, TU PEUX NOUS RACONTER ?

Matthew Berger : Oui, j'ai commencé ma carrière dans les jeux vidéo grâce à Wanda de Joystick, qui m'a mis en contact avec quelqu'un qui cherchait une traduction d'un Game Design (pour un jeu qui n'est finalement jamais sorti). Je suis ensuite devenu testeur pour Microïds. Deux ans plus tard, j'ai travaillé en tant que Designer chez Black Cactus à Londres sur Warrior Kings notamment. J'ai ensuite traversé l'Atlantique pour rejoindre Relic où j'ai œuvré sur Dawn of War : Winter Assault, Dark Crusade, Company of Heroes : Opposing Fronts et maintenant Dawn of War II.

PEUX-TU NOUS PARLER UN PEU DE TON QUOTIDIEN SUR DAWN OF WAR II ?

Je suis en charge de la campagne solo, sur le gameplay en particulier. On a fait un gros travail pour offrir un jeu qui puisse satisfaire les joueurs chevronnés comme les débutants. Chaque décision a été mûrement réfléchie. On a toujours essayé de se mettre à la place du joueur. Chaque jour, je joue une série de missions avec le Designer responsable et je décide, si besoin est, des changements nécessaires. Il est arrivé que l'on ait à faire de grands changements parce que quelque chose ne marchait pas de la manière dont on l'avait prévu ou bien parce que quelqu'un a eu une nouvelle bonne idée. On travaille maintenant sur les touches finales. C'est un vrai plaisir ce boulot !

TU ES DONC PLEINEMENT SATISFAIT ?

Je suis très fier du travail que l'on a accompli sur Dawn of War II. J'ai eu la chance de travailler sur de bons jeux mais celui-là, c'est vraiment quelque chose de spécial, et tous ceux qui ont pu y jouer sont d'accord. On a vraiment créé un jeu qui va plaire à tout le monde, et pas exclusivement aux fans de STR.

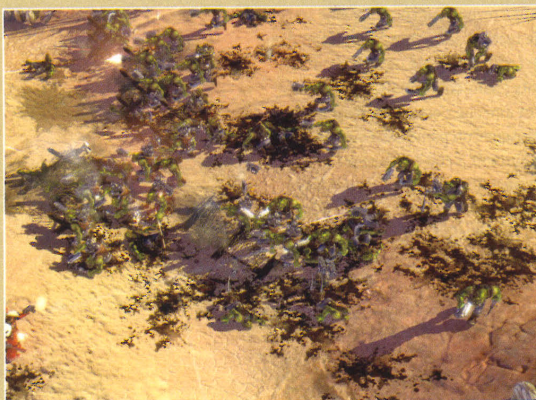
EST-CE QU'IL Y A UN ÉLÉMENT EN PARTICULIER DONT TU ES FIER ?

Question difficile, mais si je devais choisir un élément, je pense que je choisirais le mode co-op. On a beaucoup travaillé pour le rendre facile d'utilisation et fun.
Tu veux commencer une nouvelle campagne solo en mode co-op ? Tu peux. Tu veux inviter un ami à une campagne que tu as commencé tout seul ? Tu peux. Tu veux continuer seul une campagne commencée avec un ami ? Tu peux. C'est génial. J'ai hâte d'y jouer avec ma femme.

MERCI ET BONNE CONTINUATION !



Une présentation en kilt, une première dans ma carrière !





BUT

Mémoire vive 3 Go

Déja les fêtes toujours les prix !

21,6" large

L'ensemble multimédia

599€

dont 2€50 d'Eco-participation

Disque dur 360 Go

Blanc laqué





PC HP Pavilion a6617fr-m + Moniteur 21,6". Processeur AMD Athlon 64 X2 4450e, mémoire vive 3 Go SDRAM DDR2, disque dur 360 Go, écran plat large HP w2216v 21,6", vidéo NVIDIA GeForce 6150SE, lecteur/ graveur DVD SATA double couche, lecteur de cartes 15 en 1, luminosité écran 300 cd/m², contraste : 1000 :1, Windows Vista home Premium offert. Code 0884420420811. 549€99 dont 2€ d'Eco-participation.

Multifonction HP F 4280. Résolution impression 4800x1200 ppp, vitesse impression et copie jusqu'à 26 ppm en noir, résolution numérisation 4800 x 2400 ppp, interfaces USB 2.0 High Speed. Code 0808736757898. 79€99 dont 0,50€ d'Eco-participation.

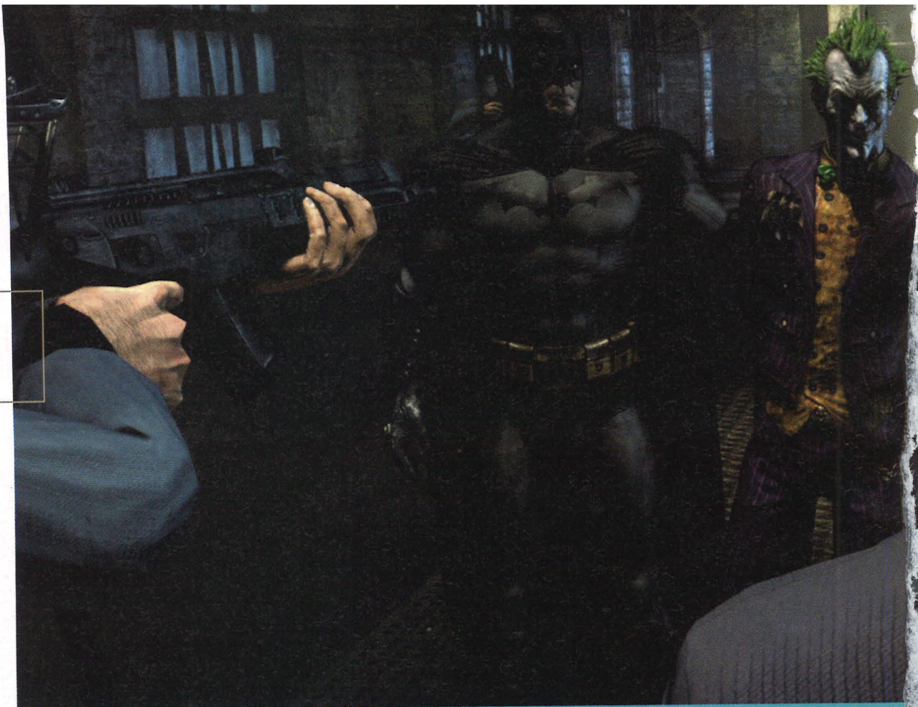
Prix "emporté" et valables jusqu'au 21 décembre 2008.

OUVERTURES EXCEPTIONNELLES
les dimanches
7, 14 et 21 décembre 2008
sauf réglementation préfectorale

Encore plus d'offres en multimédia sur

www.but.fr

BUT, SPÉCIALISTE EN JUSTE PRIX.

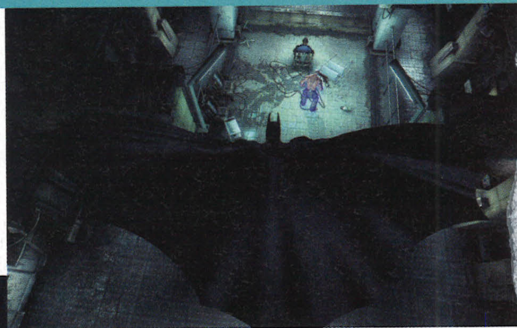


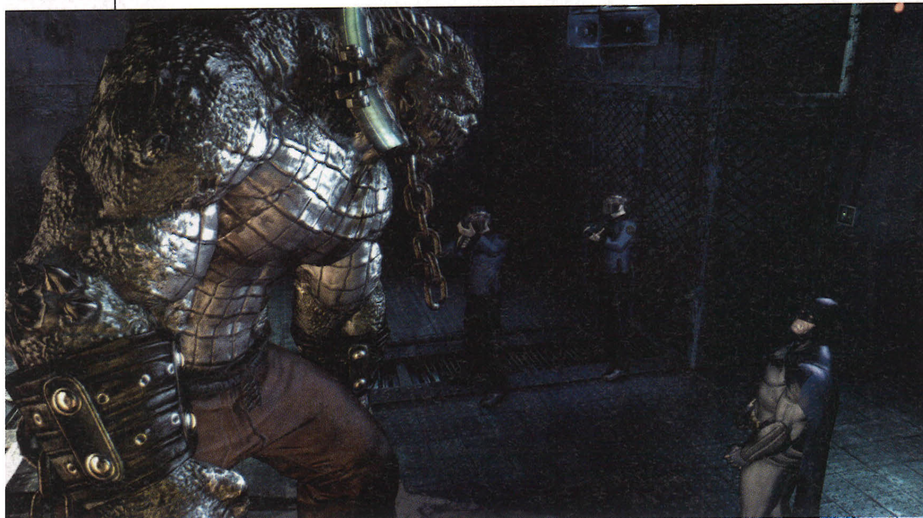
La tension au moment de la livraison du Joker à l'asile d'Arkham est palpable.

> Genre : Wayne world
> Éditeur : Eidos Interactive
> Développeur : Rocksteady Studios/Grande-Bretagne
> Sortie : 2009

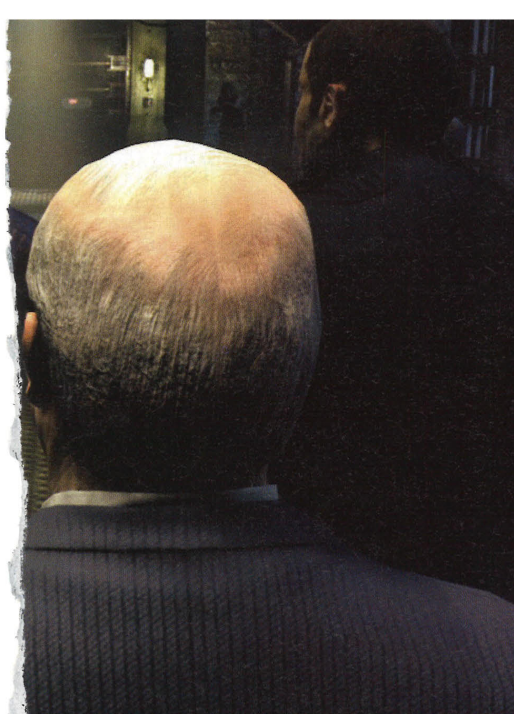
BATMAN ARKHAM ASYLUM

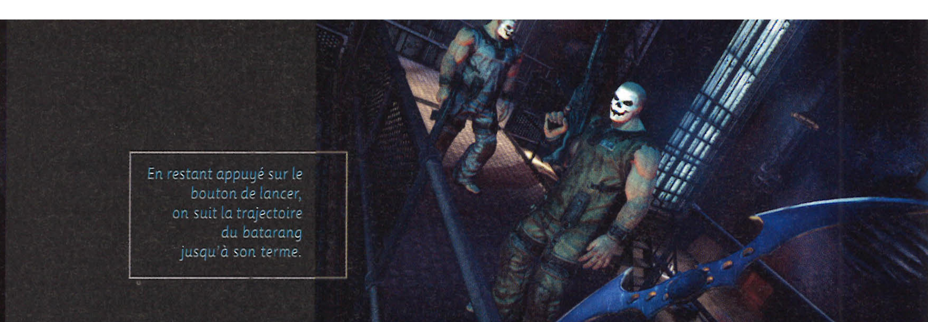
Né sous le crayon de Bob Kane en 1939, Batman a réussi à faire exploser les cases de son comic strip d'origine pour s'imposer sur bien d'autres supports. Il a pu prendre vie dans une série télévisée – au second degré irrésistible – tout simplement culte, un dessin animé excellent et une poignée de films (ceux signés Burton et Nolan) convaincants. Et question jeux vidéo ? Ce qui sort du lot date un peu trop (le très joli Caped Crusader de Data East, sur Amiga) ou se mélange à l'univers Lego. Rien qui n'ait laissé une trace indélébile dans la mémoire collective. Snif. Néanmoins, l'espoir de voir l'homme chauve-souris dans une adaptation fidèle n'est pas mort. À notre connaissance, deux jeux peuvent prétendre à cette excellence tant attendue. Bon, il y en a un qui n'existe pour l'instant qu'à l'état de rumeur. Il s'agit de l'éventuelle adaptation de la pellicule The Dark Knight par Pandemic Studios (Mercenaries). Mais l'autre, développé en cachette par un petit studio britannique (Rocksteady Studios, responsable d'Urban Chaos sur PS2 et Xbox) est bien réel. Il s'appelle Arkham Asylum, prend la forme d'un jeu d'action et d'aventure, et s'annonce tout simplement comme une des bombes de l'année 2009. Et une bombe qui joue la carte de la fidélité absolue au héros de DC Comics.





Dire qu'on devra sûrement affronter Killer Croc à un moment...





En restant appuyé sur le bouton de lancer, on suit la trajectoire du batarang jusqu'à son terme.



Le commissaire Gordon devrait vous prêter main-forte.

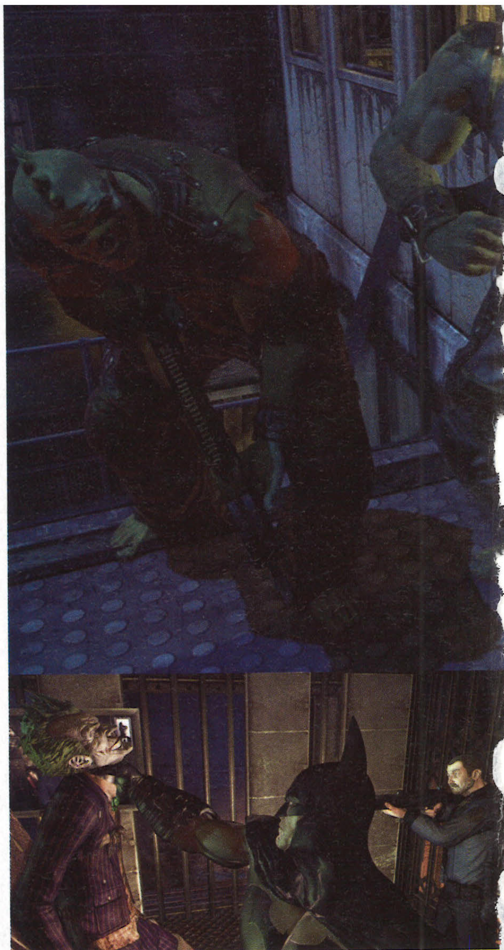
Asile poétique

En choisissant l'asile psychiatrique d'Arkham comme théâtre des réjouissances, les développeurs suscitent déjà l'intérêt des fans. Parce que ce bâtiment, où les criminels de Gotham City ont tous séjourné à un moment ou à un autre, est aussi mythique que mystérieux. Et parce que, forcément, ça évoquera chez certains le souvenir du surpuissant comic book de Grant Morrison et Dave McKean paru en 1989. Mais coupons court à toute fausse idée : il ne s'agit guère de l'adaptation de celui-ci. Le jeu débute sur une escorte. Batman se charge de livrer le Joker à cette maison de fous. Depuis les instants passés dans la Batmobile avec le bandit, il sent que quelque chose se trame. Comme si son ennemi de toujours avait planifié l'internement. Arrivé aux portes de l'établissement, il trouve la sécurité trop légère. Même s'il est solidement attaché, mieux vaut accompagner le Joker jusqu'à sa cellule. L'introduction s'inscrit alors dans la veine des Half-Life ou The Chronicles of Riddick. On prend la direction de Batman, qui se loge sur le coin gauche de l'écran. Caméra derrière l'épaule, on avance en épiant chaque recoin du lieu, chaque détail des salles traversées, chaque visage croisé. Le design et l'ambiance donnent dans le « grim and gritty ». Rien de flashy. Que du vieux, du sale, de l'usé, avec un rendu assez fascinant. Sur la route, on croise l'immense, l'effrayant Killer Croc, transféré vers une geôle plus spacieuse. On emprunte un ascenseur. Coupure de courant. Black-out total. On pense le Joker évadé. Fausse alerte. Quand la lumière revient, le justicier masqué le tient en respect. Par la gorge. Tout semble se dérouler pour le mieux. Batman et le fou en costume violet se séparent avant l'incarcération définitive. On retrouve le commissaire Gordon. Lui aussi se fait du souci. Il a raison. Plan de coupe sur des bottes placées devant des écrans de sécurité. Harley Quinn, la compagne du Joker. Nouvelle panne. Le détenu est libre. Ainsi que tous les pensionnaires. Il va falloir les arrêter, car ils ont visiblement un projet dans l'enceinte de l'asile.

Comme à la maison

Voilà l'endroit pris en otage par une armée de clowns pas vraiment drôles. Et, à n'en pas douter, arpenté par des invités de marque comme le Sphinx, Double-Face ou le Pingouin. Bonheur suprême, les systèmes de sécurité ont été réactivés spécialement pour nous piéger. Remettre tout le monde derrière les barreaux va prendre du temps. Et de la méthode. Mais la situation n'a rien de désespérée pour la face cachée de Bruce Wayne. L'architecture de ce gigantesque manoir aux influences gothiques se prête tout à fait au jeu préféré du vengeur. Celui du chat et de la (chauve) souris. Dédale aux plafonds vertigineusement hauts, abritant de multiples zones d'ombre, des conduits d'aération (avec des grilles à retirer en silence) et des cachettes en pagaille, l'asile se révèle un partenaire idéal pour Batman. Et un catalyseur parfait pour que le plus grand justicier de l'histoire puisse user de toutes ses aptitudes. La furtivité apparaît comme décisive pour la progression. Perché sur des gargouilles ou des poutres, invisible, Batman peut observer de loin les rondes des hommes de main. Il se meut avec souplesse, sans un bruit, à l'aide de son grappin pour atteindre un meilleur point de vue. Avant de choisir ou non la voie de la violence, il peut enclencher une vision à rayons X. Grâce à ce gadget, il voit au travers de tout. Même des murs, dont certains se révèlent très friables. Un coup de pâte explosive et un nouveau chemin se manifeste. Et plus tard, quand, désorienté, on partira à la recherche d'une personne en particulier, une analyse d'empreintes digitales permettra de la suivre grâce à ses traces. Dernière fonction, obtenir le décompte de brigands dans une pièce. On les observe sous forme de squelettes, à travers un rendu digne



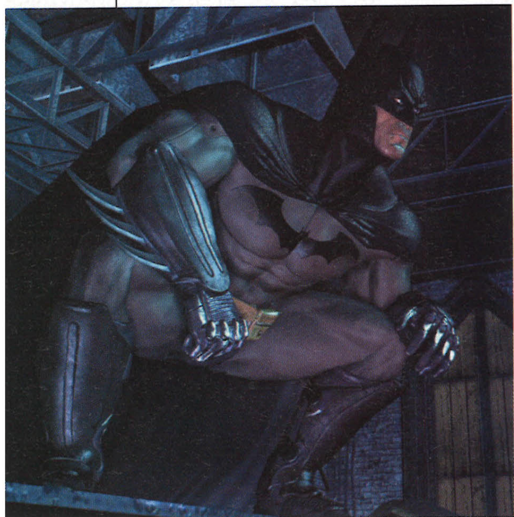


Moyens de fou

Pour les développeurs de Rocksteady, il s'agit de la toute première superproduction, développée sur PC, PS3 et Xbox 360. Fortement soutenue par Eidos, Warner et DC Comics, l'équipe basée au nord de Londres a les moyens de ses ambitions. D'abord, niveau matos de motion capture, ils disposent de tout ce qu'il faut, avec pas moins de 30 caméras dans le studio. Pour le reste du jeu, même topo : que le top du top. La patte graphique, qui concerne autant les environnements que le character design, c'est aux artistes de la société Wildstorm Productions qu'on la doit. Celle-là même fondée par l'immense Jim Lee. Le renouveau des X-Men, dont le premier numéro reste le comics le plus vendu de tous les temps, c'est lui. Gen 13, WILD C.A.T.S., c'est lui aussi.

Pour résumer : tous ces gens sont spécialisés dans la conception de comics où le mot médiocrité n'a pas sa place.

Le scénario a été quant à lui confié à un type qui touche sa bille sur le sujet : Paul Dini. Disposant d'un vrai talent de production et d'écriture, on lui doit notamment la vieille série animée de Batman. Transition géniale, une des voix du jeu proviendra directement de cette même série. Du moins dans la V.O. Et devinez qui ? Bingo. C'est le Joker qui conservera le timbre si particulier de Mark « Luke Skywalker » Hamill. D'ailleurs, j'ai un scoop. À la fin, on va apprendre que Batman, c'est son père.



des pubs Bulltex, et l'on repère ceux qui portent une arme à feu. Ceux-là sont à viser en priorité, puisque les balles font quand même bobo à notre super-héros qui demeure un simple mortel.

Grimper au plafond

Pour en finir avec les gredins sans craindre une éraflure sur sa petite combinaison en kevlar, plusieurs approches sont autorisées. L'une d'entre elles se veut aussi jouissive que respectueuse du personnage : elle consiste à instaurer la peur dans les esprits. Exemple : descendant son grappin la tête en bas, façon chiroptère assoupi, Batman attend qu'on passe en dessous de lui. Une touche d'action contextuelle apparaît alors. En une fraction de seconde, voilà l'ennemi happé vers le haut et neutralisé. Il finira, au choix, pendu par les pieds, à l'abri des regards, ou bien en évidence, étendu sur le sol. Dans ce cas, ses comparses viendront à son chevet. Ils commenceront à paniquer, leurs cœurs s'emballeront (perceptible grâce une manette vibrante). Incapables de vous trouver, ils tenteront de resserrer les rangs, de se couvrir. Mais après la découverte d'autres victimes, leur organisation partira en vrille, sous les injures répétées du Joker. Il y aura bien d'autres façons de s'occuper des distraits un par un. D'un coup de batarang bien placé, avec suivi du projectile façon Robin Des Bois sauce Kevin Costner ou en déclenchant une autre action contextuelle. Comme une descente en plané, cape majestueusement déployée, depuis les hauteurs, avec comme finalité un bon coup de pied en pleine (double ?) face. Voire une mise au sol propre et sans bavure en marchant derrière un psychopathe qui a le dos tourné.

Scheubap ! Paf ! Plop !

Batman, on l'aime aussi pour sa maîtrise absolue des arts martiaux. On le sait agile, virevoltant, précis, foudroyant. Déclenchées par plaisir ou par obligation, les parties de bourre-pif se présentent sous un très, très bon jour. Pas d'onomatopées à la con issues de la période kitch, mais une violence crue, des coups qui portent, des enchaînements qu'on croirait chorégraphiés, dont le naturel et la virtuosité rappellent les rixes des derniers Prince Of Persia. Au milieu de dix brutes épaisses, quand bien même elles n'hésitent pas à charger de concert, un joueur moyen dispose d'un gameplay assez souple pour se sentir en sécurité. Un seul bouton de coup et on obtient, avec un bon timing et en orientant toujours ses attaques vers les éléments les plus menaçants, des attaques acrobatiques létales. Très variées également, avec automatisation des séquences les plus adéquates suivant la situation. Pour se défaire



Si vous faites du grabuge en silence, les ennemis vont vite commencer à flipper et surveiller nerveusement chaque parcelle de terrain.



Il faudra parfois analyser les alentours aux rayons X pour trouver de bons points d'ancrage pour le grappin.





La mise en scène changera sur certains coups bien portés, cédant à la mode du gros plan et ralenti bien douloureux.

de quelques vilains plus récalcitrants, comme ceux armés de lames, on pourra utiliser d'autres bottes secrètes comme le coup de cape, étourdissant, les projections, l'esquive, voire le grappin et le batarang. L'important sera de n'être jamais interrompu et de ne pas frapper dans le vide pour garder son combo à flots. Plus il sera élevé, plus on gagnera d'expérience pour améliorer gadgets et mouvements.

(B) ATTENDU AU TOURNANT

Au final, on sent que ce titre a fait l'objet de toutes les attentions, qu'il a été mûrement réfléchi, travaillé dans les moindres détails pour ne jamais décevoir. La réalisation donne dans le grand luxe, avec des modélisations, décors et animations juste ahurissants de beauté. L'atmosphère qui s'en dégage, soulignée par un jeu d'acteur efficace, est tout simplement envoûtante. Quant au gameplay à multiples facettes, offrant souvent plusieurs solutions à un problème, il devrait, si la maniabilité suit, s'avérer fantastique. Et puis la trame semble aussi en bonne voie pour nous réserver de belles surprises... Bref, alors qu'il entre désormais en phase de peaufinage, ce projet a toutes les cartes en mains pour s'imposer comme le grand jeu Batman qu'on attend tous. Et je suis prêt à parier ma chemise qu'il n'aura même pas besoin de sortir son Joker.

PLUME









> Genre : Le meilleur des mondes
> Éditeur : Electronic Arts
> Développeur : Electronic Arts/États-Unis
> Sortie : Février 2009

LES SIMS 3



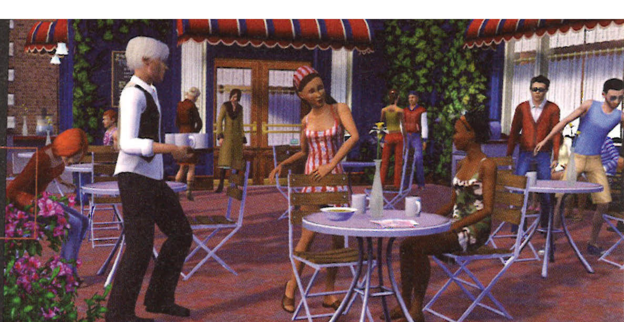
Il fait beau, il fait chaud, un petit pique-nique en famille, la vie est belle.

Au cas où cela vous aurait échappé, le temps passe dramatiquement vite. Tenez, voilà déjà huit ans que les Sims ont débarqué dans nos vies et on a l'impression que c'était hier alors qu'Electronic Arts n'en a pourtant sorti que deux épisodes. Seulement deux épisodes mais avec pas moins de 15 extensions sur cette période, on peut difficilement oublier leur existence ! Et quand l'éditeur nous convie à une présentation du troisième volet en compagnie du producteur exécutif Ben Bell, on s'y précipite, curieux de constater les avancées effectuées par le studio pendant les quatre années nécessaires à la réalisation de leur bébé. Le fossé était tellement énorme entre le premier et le second « Sims » (avec le passage à la 3D) qu'on arrive, fébrile, la tête pleine de questions et les yeux prêts à recevoir une grosse claque visuelle. Ajoutons à cela les promesses de monde « ouvert » dans lequel les Sims ne sont plus seuls au monde dans leur petit coin et on aurait presque envie d'y croire, en se disant que nos âmes de core gamers pourraient bien se voir perverties par le plus célèbre simulateur de vie rose bonbon.

Beauté intérieure

Autant être clair, et ça ne se voit pas forcément sur les très belles captures illustrant ces pages, l'énorme claque graphique, ce n'est pas pour aujourd'hui, du moins sur la version que nous avons vu tourner. C'est probablement ce qui choque le plus quand on voit le moteur 3D pour la première fois. L'univers est très sympathique, toujours aussi coloré mais les textures pèchent par leur aspect trop sommaire et on se retrouve vite avec l'impression de voir un Sims 2 passé dans une clinique de chirurgie esthétique pour un petit lifting entre midi et deux. Précisons quand même que le jeu tournait à partir d'un ordinateur portable peut-être un peu faiblard pour présenter le titre sous son meilleur jour. Mais de toute façon, la vraie différence, c'est surtout quand d'un petit coup de molette, alors que la caméra est placée très haut au-dessus de la ville, on nous fait descendre au ras du sol, dans une rue animée, avec ces personnages qui vivent leur vie, se promènent, discutent ou font de la balançoire en toute insouciance. Les développeurs l'avaient promis, ils ne se sont pas moqués de nous, l'impression d'évoluer dans une ville réelle, complète et sans aucune coupure est





« Bon allez salut, et c'est super-gentil à toi de prendre la note, hihihi ».



Quelques activités entre amis sont proposées dans la version de base. Tant mieux.

En créant un personnage hystérique et agressif, voici ce qui pourra se passer.



bien présente même si le nombre de Sims affichés à l'écran restait relativement limité lors de cette présentation.

Poussez fort !

Nos personnages, on pourra évidemment les créer. De ce côté, on peut dire que le studio a mis les petits plats dans les grands en nous offrant la possibilité de générer des avatars complètement personnalisés. Vous voulez donner naissance à un beau gosse à la tignasse gominée, une étudiante bombasse à se taper la tête dans le mur ou un quinquagénaire chauve et obèse ? À partir de l'interface de création, tout est possible. Elle permettra aussi de définir cinq traits (à choisir parmi 80) de personnalité, véritables piliers comportementaux dans la vie de nos Sims. Sens de l'humour, végétarien, hystérique ou loser, là aussi, pratiquement tout nous est permis. En revanche, ce qui sera obligatoire, c'est de remplir les besoins de vos amis virtuels en les envoyant effectuer les activités nécessaires à leur épanouissement mais les besoins physiologiques passent maintenant au second plan vu que les auteurs ont privilégié des accomplissements plus importants et correspondant aux aspirations de vos petits personnages. Parmi ces dernières, on trouve pêle-mêle se marier, acheter un bel écran plasma ou même fouiller les poubelles si votre Sims est complètement déviant.

Ça vous étonne ?

Ceux qui espéraient un changement radical dans les mécaniques de jeu peuvent d'ores et déjà se chercher un autre titre, Les Sims 3 joue la carte de la sécurité, probablement par peur de faire fuir les fans. Ces derniers devront pourtant se résoudre à repartir une nouvelle fois de zéro avec une aventure par exemple dépourvue de gestion des conditions climatiques ou de la possibilité d'adopter des animaux. Vous voyez où je veux en venir ? Pensez « extensions » et vous y êtes. Non confirmées pour l'instant, on devine déjà leur apparition future. De quoi fâcher les fidèles ? Pas si sûr, car quelques semaines après la sortie



On échappera peut-être à l'extension…

du jeu, Electronic Arts distribuera (gratuitement ?) un outil de création de ville. Une condition indispensable à la réussite quand on connaît le succès incroyable des éléments créés par les joueurs sur le second épisode. On pourra d'ailleurs customiser son intérieur de la cave au grenier, d'un petit clic sur la surface d'une table et, hop, on choisit un motif et on le change ! Vous voulez l'exporter pour le filer à un pote ? C'est possible aussi. Pour ceux qui aiment raconter de vraies histoires, ils pourront même enregistrer des vidéos, ajouter des éléments de transition (fondus, ralentis…), du texte et de la musique, avant de les distribuer à la communauté. On le voit, Les Sims 3 n'a pratiquement aucune chance de plaire à ceux qui n'ont jamais accroché à la série, mais il pourrait bien réitérer, une troisième fois, le succès phénoménal de ses prédécesseurs.

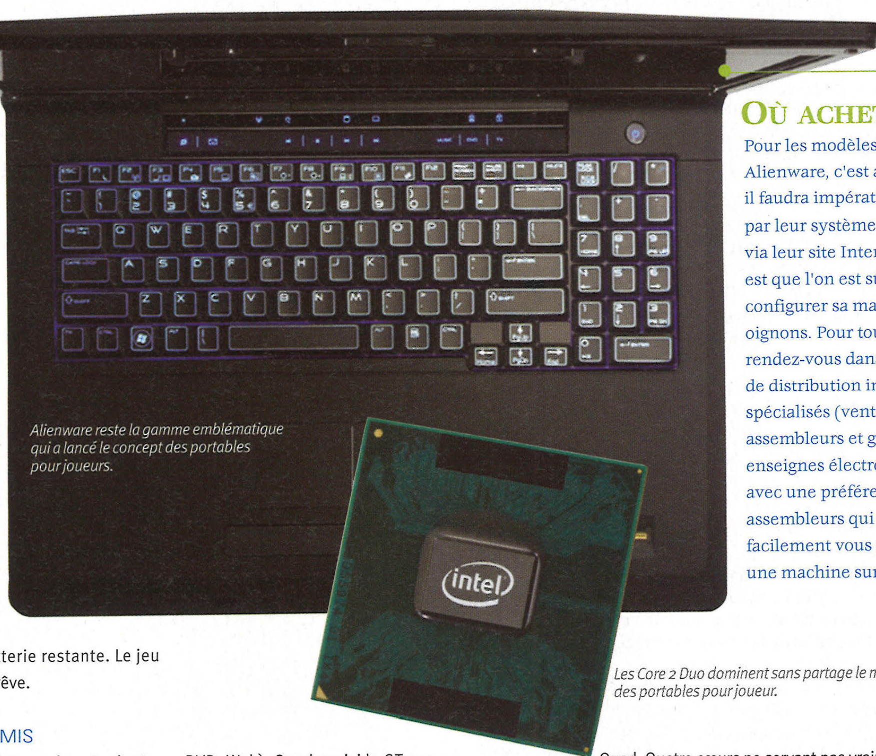
Yavin

UN PORTABLE POUR JOUER C'EST POSSIBLE !

Que ce soit par manque de place ou par besoin de mobilité, de plus en plus de joueurs se tournent vers les portables. Sauf que jusqu'ici, les offres proposées se résumaient à des machines massives et sans autonomie ou à d'autres plus légères et incapables de faire tourner les jeux. Heureusement pour nous, la situation a évolué.

PAR C_WIZ

Sachant que les ventes de PC portables ont dépassé celles des PC de bureau, c'est sans surprise que l'on voit les constructeurs s'intéresser de plus en plus à nous, les joueurs. Et c'est un sentiment que l'on apprécie. En 2008, les offres de portables « gamers » ont explosé, poussées fortement par Intel, AMD et Nvidia. Et les développeurs de jeux aussi se sont adaptés. De plus en plus de titres détectent que vous êtes sur un portable, et vous proposent d'adapter les options graphiques, et offrent en prime des petits plus, comme des indicateurs de batterie restante. Le jeu mobile n'est plus forcément un rêve.



Alienware reste la gamme emblématique qui a lancé le concept des portables pour joueurs.

Les Core 2 Duo dominent sans partage le monde des portables pour joueur.

OÙ ACHETER ?

Pour les modèles de Dell et Alienware, c'est assez simple, il faudra impérativement passer par leur système de distribution via leur site Internet. L'avantage est que l'on est sûr de pouvoir configurer sa machine aux petits oignons. Pour tous les autres, rendez-vous dans les réseaux de distribution informatique spécialisés (vente en ligne, assembleurs et grandes enseignes électroniques) avec une préférence pour les assembleurs qui pourront plus facilement vous commander une machine sur mesure.

UNE HISTOIRE DE COMPROMIS

Il y a pourtant de fortes contraintes qui vont orienter votre choix. La principale est assez simple à comprendre : jouer est l'activité qui consomme le plus d'énergie, en stressant simultanément le processeur, la mémoire, la carte graphique et le disque dur. Tout ça est bien sûr l'ennemi des batteries... Et malheureusement, les technologies sur ce point n'ont pas vraiment évolué. Une machine haut de gamme ne vous offrira au mieux qu'une trentaine de minutes d'autonomie sous Crysis. On va donc diviser l'offre existante en trois groupes. D'un côté, les portables qui proposent le minimum suffisant pour jouer sans frustration. Il s'agit, dans notre comparatif, du Dell XPS M1530. Dans le deuxième segment, les machines capables de faire tourner les jeux confortablement et qui offrent de l'autonomie pour d'autres tâches (lecture DVD, Web). On place ici le GT725 de MSI, le Qosmio X305 de Toshiba ainsi que le G71V d'Asus. Les deux autres machines misent tout sur le jeu, leur poids oscille autour de 5 kg, et elles vous donneront une expérience de jeu aussi satisfaisante que sur un PC de bureau haut de gamme, avec la possibilité de les déplacer d'une pièce à l'autre.

CENTRINO DOMINE

Du côté des processeurs, à l'image de ce qui se passe dans nos PC traditionnels, c'est Intel avec ses Core 2 Duo qui se retrouve dans toutes les machines. AMD propose bien sa plateforme Puma mais les performances sont trop basses. Notez que l'on trouve également en option sur plusieurs portables des Core 2 Quad. Quatre cœurs ne servant pas vraiment pour jouer, on vous conseillera de rester sur les processeurs double cœurs, plus économes en énergie.

ET LA 3D...

Le choix de la carte graphique est primordial, et la mauvaise nouvelle sur ce plan est que l'on est à l'aube d'un renouvellement. La plupart des cartes disponibles sont assez anciennes, comme les GeForce 8600M GT ou les Mobility Radeon HD 3870. Les nouveautés devraient arriver d'ici un à deux mois chez ATI (les très attrayantes versions mobiles des 4850) et son concurrent de toujours. En attendant, nous avons sélectionné pour vous six machines qui représentent de très bons compromis.

Dell XPS M1530



Le XPS M1530 de Dell, malgré son prix faible, est une machine extrêmement bien finie.

Quand on pense au jeu, le nom de Dell n'est pas forcément le premier qui vienne à l'esprit. La marque, surtout connue dans le monde des entreprises, s'était d'ailleurs offert l'intégrateur très haut de gamme Alienware pour remonter son image sur ce point. Dell propose désormais sa propre gamme XPS beaucoup plus abordable. Et c'est sur le critère du prix que l'on a choisi le M1530 : il est sous la barre des 1 000 euros. Il s'agit d'un portable relativement compact de « seulement » 2,6 kg. L'écran de 15 pouces offre par défaut une résolution qui peut sembler faible : 1280 par 800. Pour 30 euros de plus, on peut disposer d'un écran en 1440 par 900, plus confortable pour travailler, certes, mais pour le jeu pourtant on privilégiera la résolution inférieure, cela facilitera la tâche de la carte graphique. De ce côté, il s'agit du minimum syndical pour un joueur, à savoir une GeForce 8600M GT. Pour vous donner un point de comparaison, c'est l'équivalent d'une 9500 GT de bureau. Oubliez Crysis, mais pour tout le reste, Far Cry 2 compris, cela ira en n'étant pas trop gourmand sur les options graphiques. À côté de cela, avec un processeur à 2,1 GHz et 4 Go de mémoire, on est relativement tranquilles. Côté stockage, Dell propose actuellement un disque dur de 500 Go. Il n'est pas très rapide (vitesse de rotation de 5400 tours par minute) mais sa capacité de stockage est suffisamment large pour regarder l'avenir sereinement. Le gros avantage de cette machine comparée à toutes les autres que nous vous présentons est l'autonomie. Si vous optez pour la batterie 9 cellules (offerte par Dell), vous atteindrez 3 heures 30 minutes en usage normal (Web, lecture de DVD). Même si l'on compte moitié moins en jeu, le M1530 de Dell est un très bon compromis pour ceux qui ont un budget serré et qui souhaitent promener leur machine.



Les filles apprécieront (peut-être...) la version rose du M1530...

Dell XPS M1530

• Caractéristiques •
Écran 15 pouces (1280x800), Core 2 Duo T8100 (2,1 GHz), 4 Go de DDR2, disque dur 500 Go, GeForce 8600M GTX

• Poids •
2,6 kg

• Autonomie •
3 heures annoncées

• Prix •
Environ 950 euros TTC

• Note • 9,5/10

MSI GT725





Le design des gammes GT de MSI est très réussi, l'aluminium brossé renforçant le look.

Il vient à peine d'être annoncé, et pourtant il fait déjà parler de lui ! Le GT725 fait partie d'une gamme assez large de portables « gamers » du constructeur MSI. Elle est divisée en deux : les séries GX et GT. La seconde étant un peu plus haut de gamme que la première. Du côté du design, MSI propose quelque chose de plutôt réussi à base d'aluminium brossé et d'inserts en métal rouge. On retrouve des petits détails censés faire plaisir aux joueurs comme des flèches sur les touches Z, Q, S et D.

Il y a heureusement des choses plus intéressantes du côté du son avec non seulement quatre enceintes, mais en prime un subwoofer intégré qui aura le bon goût de faire vibrer (un tout petit peu) le clavier.

Pour l'écran, la dalle 17 pouces est un modèle rapide de chez Samsung ce qui est là aussi est une bonne chose. On aime aussi la sortie HDMI et le graveur de DVD en combo avec un lecteur Blu-Ray. De bonnes idées assez classiques mais que MSI a réussi à regrouper dans sa machine.

Ce qui différencie cependant le GT725 du reste du lot, c'est sa carte graphique. C'est, en effet, le premier portable annoncé avec la nouvelle carte 3D d'AMD, la Mobility Radeon HD 4850. Elle reprend des caractéristiques identiques à la version de bureau, en baissant légèrement les fréquences. Ce qui fait d'elle la carte 3D la plus rapide du moment dans un portable. Pour le reste des caractéristiques techniques de la machine, MSI propose un disque dur de 320 Go et 4 Go de mémoire (DDR2). Au moment où nous écrivons ces lignes, le constructeur n'a pas encore annoncé le modèle de Core 2 Duo choisi, mais si l'on s'en réfère au reste de sa gamme, cela devrait être un P8600 (2,4 GHz). Le seul défaut de cette machine concerne sa disponibilité un peu incertaine. Au mieux à la mi-décembre, tout dépend en fait de la rapidité d'ATI à livrer ses cartes graphiques. Si l'on met ça de côté, MSI propose le meilleur compromis pour les joueurs qui veulent une machine musclée sans tomber dans les excès du SLI et du CrossFire.

MSI GT725

• Caractéristiques •
Écran 17 pouces (1650x1080), Core 2 Duo, 4 Go de DDR2, disque dur 320 Go, Radeon Mobility HD 4850

• Poids •
3,2 kg

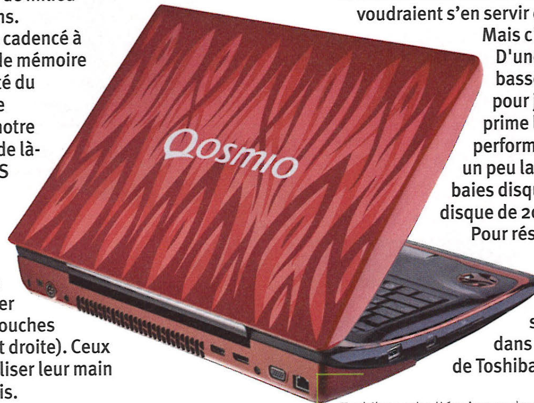
• Autonomie •
Non communiquée

• Prix •
Non communiqué (estimé à 1500 euros TTC)

• Note • 9,5/10

Toshiba Qosmio X305-Q701

Toshiba fait partie des marques les plus actives dans le monde des portables. Sa gamme Qosmio vise les joueurs et les usages multimédias. Le Q701 est un modèle de milieu de gamme avec de hautes prétentions.
Côté processeur, il s'agit d'un T7350 cadencé à 2,0 GHz. On trouve également 4 Go de mémoire DDR3 très rapide (1066 MHz). Du côté du design, la machine est noire et rouge comme la plupart des portables de notre comparatif. À croire qu'il y a une mode là-dessous... À l'image de la famille XPS de Dell, la qualité de finition est excellente. On appréciera aussi quelques petits détails ergonomiques comme le touchpad qui a été déplacé sur la gauche de la machine. Cela permet de le manipuler tout en ayant la main droite sur les touches directionnelles (haut, bas, gauche et droite). Ceux qui ne peuvent pas se résoudre à utiliser leur main gauche devront emprunter une souris.



À l'image de la machine de MSI, on retrouve un système sonore de qualité signé ici par Harman/Kardon : quatre enceintes et un subwoofer.
La connectivité est réussie avec des prises S/PDIF et HDMI pour ceux qui voudraient s'en servir comme lecteur vidéo d'appoint dans leur salon. Mais c'est surtout l'écran qui va faire la différence. D'une taille de 17 pouces, il conserve une résolution basse, 1440 par 900 pixels. C'est une bonne chose pour jouer. Le modèle que l'on a sélectionné est en prime livré avec une GeForce 9700M GTS. Une carte performante qui s'en sortira bien, tout en économisant un peu la batterie. Le Qosmio dispose lui aussi de deux baies disques durs, mais une seule est remplie avec un disque de 200 Go. À vous de remplir l'autre le moment venu. Pour résumer, les choix faits par Toshiba sont excellents sur cette machine qui conservera un peu d'autonomie malgré des caractéristiques élevées. Attention cependant à bien vérifier son contenu, particulièrement si vous le trouvez dans une grande enseigne (canal de vente privilégié de Toshiba) : elles peuvent varier du tout au tout.

Toshiba cache l'épaisseur de sa machine au niveau de l'écran, évitant que l'on soulève trop les poignets pour atteindre le clavier.

Toshiba Qosmio X305-Q701

• Caractéristiques •
Écran 17 pouces (1440x900), Core 2 Duo T7350 (2,0 GHz), 4 Go de DDR3, disque dur 200 Go, GeForce 9700M GTS

• Poids •
4 kg

• Autonomie •
Non communiquée (2 heures estimées)

• Prix •
Non communiqué (estimé à 1600 euros TTC)

• Note • 9/10

Asus G71V-A1

Chez Asus aussi, c'est l'heure du renouvellement de gamme avec l'arrivée des G71. Si vous vous souvenez du G1S que nous vous avions présenté l'année dernière, vous verrez quelques similarités. On notera d'abord que chez Asus aussi la mode est aux inserts métalliques rouges. Le tout est complété par des leds bleues sur le côté de l'écran. Le bleu se retrouve aussi sur le petit écran LCD présent en haut du clavier. Lié à un utilitaire propriétaire, il permet d'afficher des détails comme l'utilisation processeur, le temps de batterie restant ou votre messagerie instantanée. Pratique.
Du côté de l'écran, Asus a fait un choix audacieux avec un écran à haute résolution. 1920 par 1200, c'est parfait pour regarder un Blu-Ray mais c'est un peu élevé pour les jeux. Surtout que la carte graphique, un 9700M GT de chez Nvidia est plutôt un milieu de gamme. Malgré tout, il y a d'autres bonnes idées dans cette machine comme la présence de deux baies disques durs, que l'on pourra configurer en RAID pour faire baisser les temps de chargement de ses jeux. Comme souvent chez Asus, la machine est assez facile à démonter ce qui plaira aux bidouilleurs. Les disques durs, le processeur et la mémoire sont facilement accessibles. À côté de ces trappes, on remarquera qu'Asus a placé une grille d'aération et un ventilateur. Idéalement, on préfère les modèles qui disposent d'aérations sur les côtés. Asus se rattrape à nos yeux avec l'inclusion de son interface SplashTop. Il s'agit d'un système Linux accessible dès que l'on allume la machine. On a alors accès à Internet avec un navigateur (Firefox) ainsi qu'à Skype, et de quoi regarder des photos et écouter de la musique. Un système minimal qui est accessible sans avoir besoin de démarrer Windows. Livré avec une batterie 8 cellules, le G71V est un portable intéressant pour ceux qui veulent lire des vidéos HD et pouvoir travailler avec tout de même un peu d'autonomie. La résolution élevée poussera en revanche à faire des sacrifices dans les options graphiques des jeux.

La taille de l'écran est séduisante pour la vidéo, un peu moins pour les jeux.



Asus G71V-A1

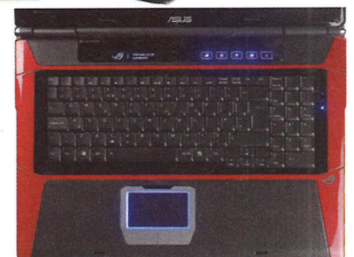
• Caractéristiques •
Écran 17 pouces (1920x1200), Core 2 Duo T9400 (2,53 GHz), 4 Go de DDR2, 2x1 disque dur 200 Go, GeForce 9700M GT

• Poids •
3,9 kg

• Autonomie •
2 heures annoncées

• Prix •
Environ 2000 euros TTC

• Note • 8/10



La coque métallique rouge est complétée par une texture confortable pour les poignets sous le clavier.

Dell XPS M1730

Second portable de notre sélection en provenance de chez Dell qui est décidément très en forme. La dénomination « portable » est d'ailleurs un peu abusive pour le M1730 puisqu'il pèse 4,8 kg. On parlera de transportable ou de machine pour remplacer un PC de bureau classique. Côté design, la configuration utilise un châssis rouge (encore!) accompagné de leds blanches. Du côté de la finition, Dell est un bon cran au-dessus du lot, la machine respire la solidité. La résolution de l'écran est élevée, comme sur le modèle d'Asus avec une résolution de 1920 par 1200. En revanche, cela ne fera pas peur aux cartes graphiques de la machine. Dell propose deux 8800M GTX en SLI, de quoi offrir des performances de très haut niveau : il n'y a que la machine d'Alienware qui soit devant côté puissance. Pour les disques durs, là aussi on trouve deux baies remplies par une paire de disques 320 Go tournant à 7200 tours par minute. Du haut de gamme très rapide. Le tout est complété par un lecteur de Blu-Ray pouvant graver les DVD. Du côté de la connectique, pas de HDMI mais un connecteur DVI double canal qui permet de piloter un écran 30 pouces. Dell proposant des machines sur mesure, nous avons choisi un processeur Core 2 Duo à 2,5 GHz et 4 Go de mémoire pour être tranquilles dans les jeux. Pour toutes ces caractéristiques très haut de gamme, le tarif est élevé bien entendu, mais moins que l'on aurait pu le croire : 2490 euros. Pour une machine de ce calibre, c'est très bon marché. Pour ce prix, il ne s'agit pas d'une plateforme Centrino 2, la différence jouant beaucoup plus sur l'autonomie que les performances. Derrière le prix élevé, il s'agit donc d'une très bonne affaire pour cette machine de guerre.



Le XPS M1730 de Dell n'est pas très jeune, mais les baisses de prix récentes le rendent très intéressant.

Dell XPS M1730

• Caractéristiques •
Écran 17 pouces (1920x1200), Core 2 Duo T9500 (2.5 GHz), 4 Go de DDR2, 2x1 disque dur 320 Go, 2x GeForce 8800M GTX

• Poids •
4,8 kg

• Autonomie •
Moins d'une heure annoncée

• Prix •
Environ 2490 euros TTC

• Note • 9/10



Pour les aficionados de World of Warcraft qui aiment s'afficher, Dell propose des éditions spéciales aux couleurs de la horde et de l'alliance.



Malgré des efforts sur le design, le M17 d'Alienware garde un aspect assez mastoc. Il vous faudra investir dans des repose-poignets pour un peu de confort...

Alienware M17

Depuis son rachat par Dell, la marque qui symbolise le jeu PC a revu ses ambitions, avec des prix plus serrés mais des machines qui ciblent toujours des performances extrêmes. La dernière-née d'Alienware va d'ailleurs dans ce sens en étant la première à introduire CrossfireX, la technologie multicartes graphiques d'ATI. Comme vous l'avez vu, le SLI (l'équivalent de Nvidia) est très présent actuellement dans les machines. Dans la pratique, beaucoup de constructeurs de portables nous ont indiqué s'intéresser au CrossfireX pour leurs futures machines. Du côté des cartes graphiques, il s'agit d'une paire de Mobility Radeon HD 3780. Des cartes légèrement moins sexy que les Mobility Radeon HD 4850 mais qui restent du niveau des 8800M GTX. C'est donc du très haut niveau. Nous avons configuré une machine chez Alienware en cherchant un bon compromis entre budget et performances. Nous nous sommes arrêtés sur un processeur Core 2 Duo T9600 à 2,8 GHz accompagné de 4 Go de DDR3 à 1066 MHz. Pour l'écran, Alienware laisse le choix de la dalle pour cette machine 17 pouces entre le 1440 par 900 et le 1920 par 1200. C'est un crève-cœur car on aurait préféré le 1680 par 1050. Il s'agira donc d'une question de goût, et l'on vous conseille de comparer votre confort sur ces écrans. Dans l'absolu, nous préférerons toujours une résolution inférieure. Pour le reste, nous avons ajouté une paire de disques durs de 250 Go en RAID 0 pour les meilleurs temps de chargement ainsi qu'un lecteur Blu-Ray. Bien entendu, avec ces caractéristiques, il ne faut pas s'attendre à avoir beaucoup d'autonomie. Le poids est de toute façon rédhibitoire pour le transport : à 5,3 kg, c'est de très loin la machine la plus lourde de notre comparatif. Le résultat est cependant excellent et si votre budget le permet, le M17 d'Alienware est actuellement ce qui se fait de mieux sur le marché. Tout simplement.

Alienware M17

• Caractéristiques •
Écran 17 pouces (1440x900), Core 2 Duo T9600 (2,8 GHz), 4 Go de DDR3, 2x1 disque dur 250 Go, lecteur Blu-Ray, 2x Mobility Radeon HD 3870

• Poids •
5,3 kg

• Autonomie •
Non communiquée (une heure estimée)

• Prix •
Environ 2700 euros TTC

• Note • 9/10

Une fois n'est pas coutume en cette période de pouvoir d'achat, de magie et de fêtes de Noël, je voudrais revenir sur l'année 2008. Une année, on doit bien l'avouer, moins riche que la précédente. Les surprenants Dead Space et World of Goo, les un peu décevants Far Cry 2 et Spore et les méritants Warhammer Online et Mass Effect ont bien égayé la rubrique au cours de ces derniers mois, mais pas de quoi nous rassasier totalement. 2008, une année de transition ? Peut-être. Le truc un peu cocasse, c'est qu'à l'heure où vous lisez ces lignes, nos deux titres les plus attendus, ceux qui pourront nous faire oublier tout le reste (même la crise et la victoire d'Obama), viendront de sortir : Left 4 Dead, futur mégastar, et Wrath of the Lich King, déjà mégastar. On n'aurait pas pu rêver de plus beau final pour Noël, alors bonnes fêtes, et bon jeu !

Sundin



JEU DU MOIS
TOMB RAIDER UNDERWORLD

Éditeur Eidos Interactive
Développeur Crystal Dynamics/États-Unis

Lara est de retour, plus belle que jamais, dans une aventure avant tout très prenante. On en attendait pas moins, en fait, après deux très bons épisodes (Anniversary, en 2007 et Legend, en 2006).
Crystal Dynamics a su, une fois encore, créer une épopée dense et éprouvante, avec des environnements somptueux, une ambiance sonore soignée et une maniabilité plus souple que jamais.
Les fans apprécieront !

Liberté d'expression



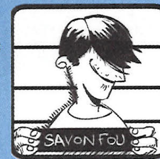
Voilà, on y est, c'est la fin de l'année, la période des fêtes, les rues illuminées et les cadeaux sous le sapin. Je vous souhaite donc, avec un peu d'avance, un très joyeux Noël, une bonne année et tout le bonheur possible et imaginable. À mon PC, je souhaite d'aller pourrir en enfer pour avoir planté dix fois en moins de huit heures, aujourd'hui.

Le jeu du moment
Dead Space
Le jeu attendu
Mirror's Edge



30 jours, 26 000 kilomètres, 50 heures d'avion, 8 plateaux repas ignobles, 18 hamburgers graisseux, 8 litres de Coca-Cola, 1 rhume, 1 semblant d'otite, 4 heures de RER, 5 heures de Métro, 25 pastilles vitaminées, 12 niveaux à Dead Space, 4 soirées chez le Chilien et 7 plats du jour chez Mario le pizzaiolo, aaahhhh, trop de chiffres ce mois-ci dans ma têteeuuuu...

Le jeu du moment
Dead Space
Le jeu attendu
Dawn of War II



J'ai été bien surpris ce matin quand un gars s'est pointé avec sa pièce de tissu King Size délavée pour frapper à ma porte. Néanmoins, j'étais à deux doigts de lui en acheter un, pour le virtualiser et le mettre dans une de mes chambres first class de Hotel Giant 2 ! Heureusement, la réalité m'a rattrapé et j'ai vite mis fin à notre entrevue. Si cette pauvre anecdote doit nourrir mon Top Rédac, c'est au moins la preuve que le porte-à-porte mène à tout.

Le jeu du moment
Warhammer Online : Age of Reckoning
Le jeu attendu
Empire Total War

Voici le descriptif de notre fabuleux système de notation sur 10 et des icônes qui s'y rapportent. C'est basique, scolaire mais tellement efficace. Et tout en finesse, comme nous.

TOUT PUBLIC — PUBLIC AVERTI — PUBLIC ADULTE



Réseau local : Cette icône est accompagnée d'un chiffre qui indique le nombre de joueurs et mentionne les protocoles disponibles. Par défaut, le protocole est le TCP/IP.



Internet : Même chose pour l'icône Internet qui signale que le jeu est jouable sur Internet via le protocole TCP/IP.



Au secours ! Nécessite une très grosse configuration



Stop Doublage pourri



Jeu majeur et indispensable

0 Moins fun qu'un CD vierge. **1** Foutage de gueule pur et simple. **2** Expérience traumatisante. **3** Pas grand-chose à sauver. **4** Oui mais non. Dommage. **5** À la rigueur, pour les fous furieux du genre. **6** Pas mal, mais quelques problèmes gênants. **7** Bon jeu, bien réalisé. **8** Très bon jeu, une valeur sûre. **9** Exceptionnel. **10** Une future référence.

ACTION/TACTIQUE



Unreal Tournament 3
Epic Games/Midway Games

BioShock
2K Games/Irrational games

Crysis
Crytek Studios/Electronic Arts

STRATÉGIE/GESTION

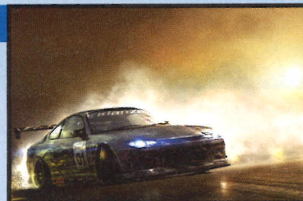


World in Conflict
Massive Entertainment/Sierra

WarCraft III + Frozen Throne + DotA
Blizzard/Blizzard

Command & Conquer 3
EA/EA

SPORT/SIMULATION

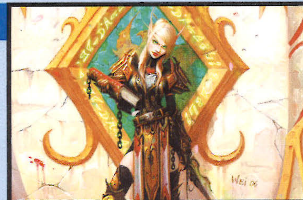


Race Driver GRID
Codemasters/Codemasters

RACE 07
Simbin/Simbin

Virtua Tennis 3
Sumo Digital Ltd/SEGA

JEUX ONLINE



World of WarCraft + Burning Crusade
Blizzard/Vivendi Universal Games

La Saga Guild Wars
ArenaNet/NCsoft

Warhammer online : Age of Reckoning
Mythic Entertainement/GOA

JEU DE RÔLE/AVENTURE



The Witcher
CD Projekt/Atari

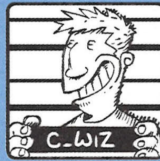
Oblivion
2k Games/Bethesda

So Blonde
WizarBox/DTP Entertainment AG



Mes pages blanches l'attestent, j'ai fait tout mon possible pour passer 40 à Warhammer avant la sortie de Lich King. C'est un échec. Qu'aurait-il fallu faire ? Arrêter les bars ou plaquer ma femme ? Cruel dilemme… Enfin, que le Grand Pixel soit loué ! Maintenant qu'il est trop tard, je n'aurais pas à choisir. Arthas, planque toi bien, j'arriiiiveee !!!

Le jeu du moment
Wrath of the Lich King
Le jeu attendu
Left 4 Dead



Enfin ! Un vent d'espoir est en train de souffler sur les États-Unis d'Amérique. Et à l'image des nuages de Tchernobyl, il se propage jusqu'à nos frontières ! Pensez-vous, même ma boulangère avait le sourire ce matin, une première depuis que je la connais. Même les mouettes en face de chez moi ont été balayé par ce grand vent de justice qui nous revient. C'est historique, après une année et demie d'attente insoutenable, Jack Bauer est enfin de retour

Le jeu du moment
GTA IV
Le jeu attendu
GTA 24 featuring Jack Bauer



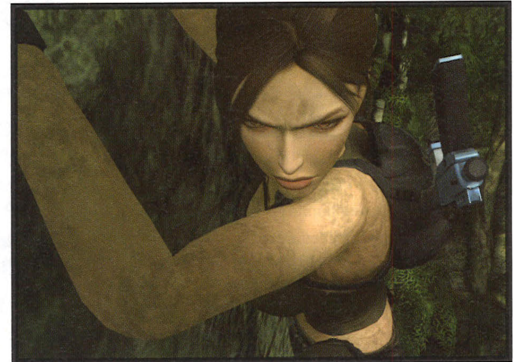
Le vandalisme, c'est l'avenir. Le morceau de plastique qui servait à orienter le liquide lave-glace sur le pare-brise arrière de ma caisse a été délicatement arraché. Ça a l'air pas cool dit comme ça. Sauf que désormais, je peux arroser quiconque a le malheur de passer à moins de deux mètres de mon arrière-train. Parisiens trop pressés, vous voilà prévenus.

Le jeu du moment
Fable 2
Le jeu attendu
Resident Evil 5



Rien que pour le niveau de la Thaïlande, Tomb Raider Underworld vaut le détour. Problème : ça donne forcément envie de partir en vacances...

La modélisation de Lara laisse rêveur. Et encore, là, ce n'est pas le meilleur angle.



Tomb Raider Underworld

OH OH OH, JOLIE POUPÉE !



PUBLIC AVERTI

Config minimum CPU 3 GHz, 1 Go de RAM, Carte vidéo 256 Mo, 8 Go d'espace disque
Éditeur Eidos Interactive
Développeur Crystal Dynamics/États-Unis
Texte et voix en français

ALORS QUE CHAQUE ANNÉE QUI PASSE DEVRAIT CREUSER SES RIDES ET VOIR S'ÉTENDRE SON ARTHRITE, LARA CROFT NOUS APPARAÎT PLUS DÉSIRABLE ET DYNAMIQUE QUE JAMAIS. UNE CURE DE JOUVENCE MADE IN U.S.A., QUI LUI RÉUSSIT DEPUIS TOMB RAIDER LEGEND, ET LA VOIT AFFRONTER ICI CERTAINS DE SES VIEUX DÉMONS...

S'il y a bien une constante dans les Tomb Raider, c'est la légèreté de leur scénario. Ou, plus justement, leur totale incohérence. Un détail de peu d'importance et même, pour certains esprits fantasques, presque une force. Découvrir ici une Lara à la recherche d'Avalon, qui trouve finalement Niflheim, le royaume nordique des morts, puis part à la recherche des gants, de la ceinture et du marteau de Thor, n'a ainsi guère de sens – et encore, je vous la fais courte –, mais cette originalité de traitement se révèle, dans le fond, plutôt divertissante. Surtout, elle permet aux développeurs de faire évoluer Lara en différents lieux, au gré des humeurs du scénario. Pratique.
Le joueur habitué de la série retrouvera ici de nombreux personnages issus d'anciens épisodes, certains relativement récents (Alister, Zip... qui ne sont plus doublés par Omar et Fred, rassurez-vous), d'autres beaucoup moins...
Cet épisode voit la palette des animations de Lara s'enrichir. L'aventurière peut désormais donner des coups au corps à corps (enfin disons UN coup de pied, qui ne sert pas à grand-chose à part casser des poteries et écraser des araignées), et sa gestuelle – lorsqu'elle perd l'équilibre, se rattrape, peine à se hisser à la seule force des bras, etc. – paraît désormais encore un peu plus fluide et naturelle. Côté protection environnementale, on notera qu'une fois de plus la millionnaire anglaise n'a cure des espèces protégées, et essuie allégrement ses bottes en cuir à lanières sur les tigres, panthères et autres requins peau bleue qui croisent sa route.
Un leitmotiv de la série qui fait tache en cette époque écologiquement responsable, le problème n'étant pas de tuer virtuellement des animaux – moi, tant que ce n'est pas des chatons, ça va –, mais de n'intégrer aucun de leur comportement naturel (on pourrait imaginer voir les requins se regrouper peu à peu, ou un tigre rugir et menacer Lara avant de l'attaquer). Évidemment, pour ça, il faudrait développer un semblant d'I.A. On y reviendra plus loin.



Le Kraken, premier boss (impressionnant) du jeu. L'attaque de front est déconseillée.

Petits problèmes de finition...

Curieusement, Tomb Raider Underworld souffre de problèmes absents des deux épisodes précédents, ou qui étaient présents, mais pas de manière aussi marquée. Ainsi, et même si cela peut paraître anecdotique, les boutons latéraux de la souris,



Certains niveaux donnent l'impression qu'on peut essayer de jouer la carte de la furtivité. En fait, non.

Un peu de technique

Pas de (mauvaise) surprise : Tomb Raider Underworld tourne convenablement sur une machine moyen de gamme sans trop de difficulté. La beauté assez sidérante de certains décors mérite tout de même que toutes les options graphiques – ombres, effets d'eau ou volumétriques, détail des textures... – soient activées. Geforce 8 minimum ou, mieux, Radeon 4850 conseillées...



La gestuelle de Lara, ainsi que ses animations, se révèlent très travaillées. Du beau boulot.



Pas vraiment difficiles, mais franchement inintéressants, les combats sont heureusement assez rares.

ou le clic molette, ne sont plus paramétrables de base, et il est devenu impossible d'y associer une action (sous Anniversary, j'ai réessayé, ça marche). Plus ennuyeux, le système de caméras est devenu assez chaotique, recadrant souvent l'action derrière Lara sans qu'on ne le veuille forcément, ou en tout cas pas avec une telle nervosité. C'est particulièrement fatigant pendant les phases en moto, où modifier la vue caméra avec la souris se transforme en lutte perpétuelle. Les angles « trompeurs », qui vous incitent à sauter dans une mauvaise direction – et donc mourir, bien souvent – sont également plus nombreux. Les développeurs semblent conscients du problème, le jeu s'arrangeant pour vous faire recommencer très peu de temps avant chaque chute mortelle, et minimiser ainsi votre frustration. Un certain « à peu près » qui a toujours fait partie de la série, certes, mais tout de même plus prononcé qu'à l'habitude, et qui se traduit au travers de divers bugs de collision également : Lara reste coincée contre une paroi, bouts de décor ou d'objet invisibles qui deviennent de véritables murs (essayez de tirer près de la queue des hélicos, sur le niveau du cargo, vous allez comprendre...), absence totale d'impact lorsque Lara est touchée par des balles ennemies. À cet égard, et pour en finir avec les choses qui fâchent, on notera que les réactions des adversaires humains aussi bien que celles des animaux se révèlent franchement catastrophiques : s'ils vous agressent dès qu'ils vous voient – routine « moi vois, moi tue » –, ils leur arrivent également de rester étrangement immobiles (alors que par exemple une grenade vient d'exploser à deux mètres d'eux), et l'idée d'essayer de vous esquiver lorsque vous leur foncez dessus en moto ne semble pas les effleurer un seul instant. Bref, une intelligence artificielle qui vaut celle du premier Tomb Raider, ce qui n'est pas peu dire...



Oui, Tomb Raider Underworld souffre parfois de « légers » bugs de collision (bon, là c'est quand même exceptionnel).

Mais la magie opère toujours

En dépit des défauts énumérés dans le paragraphe précédent, et qui pourraient paraître rédhibitoires, Tomb Raider Underworld possède une qualité essentielle : on ne s'y ennuie pas un seul instant. Manipuler Lara, déjà, procure une satisfaction sans cesse renouvelée. Sa palette élargie de mouvements, ainsi que sa véritable grâce lorsqu'elle évolue de prise en prise, sur une paroi naturelle ou sur un mur (qui rappelle beaucoup Altaïr dans Assassin's Creed), procurent un réel plaisir visuel, et au niveau du gameplay. La qualité des décors, ensuite, force le respect. Le niveau de la Thaïlande émerveille ainsi de bout en bout, et même les lieux plus sombres, comme les cryptes du sous-sol du manoir Croft, bénéficient d'un soin remarquable. Statues millénaires imposantes, bâtiments en ruine aux textures soignées, décors naturels plus vrais que nature... Impossible de progresser sans en prendre



Toujours amoureuse des belles bécanes, Lara peut également s'en servir pour écraser ses adversaires. Groovy.

« Le niveau de la Thaïlande émerveille de bout en bout »

régulièrement plein la vue. Un aspect « contemplatif » essentiel, qui fait dans le fond l'âme de Tomb Raider. Pour ne rien gâcher, le level design se montre généralement inspiré, et « dirige » intelligemment le joueur tout en proposant des environnements évidemment assez ouverts. Bref, carton plein pour tout ce qui a rapport à l'aspect esthétique du jeu, et félicitations du jury pour les artistes du polygone chez Crystal Dynamics qui ont effectué un travail vraiment remarquable. Concernant les puzzles, on reste ici dans l'archi-classique, avec mécanismes à actionner, poids à déplacer, leviers à tirer... Rien de franchement tordu en général, ni de très difficile, à, évidemment, quelques exceptions près. En tout cas, quand on coince, c'est sur un chemin de varappe difficile à appréhender plutôt que sur une énigme à proprement parler. Bref, un bon Tomb Raider au final, certes pas le meilleur de tous, mais un titre qui a su garder l'essentiel de ce qui fait la force de la licence. Pour le prochain épisode, il suffirait d'accorder un peu plus d'attention aux détails, et essayer de développer une I.A. qui tienne un tout petit peu la route (une vraie révolution !) pour que tout soit parfait. En attendant, soyons faibles, admirons le déhanché de Lara, et ne boudons pas notre plaisir...

Chris

Du hardcore à l'amateur

Tomb Raider Underworld souligne une tendance lourde de la série : le désir de devenir plus accessible. Tomb Raider Legend avait initié ce mouvement en s'éloignant totalement de l'aspect hardcore des épisodes précédents, développés par Core Design. Un choix qui se répète ici, et de façon plus prononcée encore : il n'y a plus de jauge d'oxygène sous l'eau (impossible de se noyer), ni de batterie pour la lumière (on ne s'en plaindra pas), le jeu vous indique où accrocher votre grappin au cas où vous seriez un peu perdu (l'option est désactivable)... Jusqu'au P.D.A. que Lara porte qui propose carrément des « aides de terrain » et vous donne la solution de nombreux puzzles (dans les grandes lignes, savoir qu'il faut trouver la tête d'une statue, par exemple, ne dispense pas de partir à sa recherche). Dans le fond, cela satisfera certainement le plus grand nombre, mais quelques irréductibles masochistes risquent d'y trouver à redire. À mon sens, le juste milieu parfait entre intérêt, difficulté, durée de vie et jouabilité avait été atteint par Tomb Raider Anniversary, un excellent opus qui risque d'être difficile à détrôner.



En Deux Mots

Résolument grand public et accessible, Tomb Raider Underworld est un épisode correct, qui manque clairement de finition, mais propose une aventure extrêmement prenante. On s'extasiera notamment sur la qualité des décors, qui oscillent entre le très beau et le franchement magnifique. L'ambiance, également, se révèle tout à fait réussie, avec de grandes phases d'exploration pure, entrecoupées de temps à autre de combats malheureusement dénués d'intérêt. Retrouver Lara reste tout de même globalement ici un vrai bonheur.

- + Décors fa-bu-leux !
- + Très bonne ambiance sonore
- + Manipuler Lara reste un plaisir
- – I.A. très conne, combats inintéressants
- – Caméra mal foutue
- – Bugs de collision divers

Note	Catégorie
7	Technique
9	Artistique
7	Intérêt

TOUT PUBLIC · INTERNET 10

CONFIG MINIMUM CPU 2,8 GHZ, 1 GO DE RAM, CARTE 3D 128 MO
ÉDITEUR 2K SPORTS
DÉVELOPPEUR VISUAL CONCEPTS/ÉTATS-UNIS
TEXTE EN FRANÇAIS **ET VOIX** EN ANGLAIS

NBA 2K9

SHOW TIME

NBA 2K9 SORT SUR NOS MACHINES JUSTEMENT L'ANNÉE OÙ NBA LIVE DÉCIDE DE S'ABSTENIR. SIMPLE HASARD DE CALENDRIER OU VOLONTÉ D'ÉVITER LA CONFRONTATION ? VISUAL CONCEPTS N'A POURTANT PAS À ROUGIR DE SA PRESTATION, LOIN DE LÀ !

Deux choses ne manqueront pas de vous surprendre à la vue de ce test de NBA 2K9. La première, évidente : il tient sur une page. Un choix pour le moins étrange, et quelque peu angoissant, pour le portage sur PC de LA référence actuelle sur console en matière de basket. La seconde, moins évidente : ces dernières années, j'avais quelque peu pris mes distances vis-à-vis des NBA-Machin pour me rapprocher un peu plus des FIFA-Bidule. On résume : test sur une page, réalisé par un gamer averti, certes, mais pas un spécialiste du genre ? Portage pourri ou pétage de plombs chez Joystick ? Ni l'un ni l'autre ! Simplement, quand on est devant un must, nul besoin d'en faire des tonnes ou d'être le futur Kobe Bryant virtuel, la vérité s'impose d'elle-même à tous. Et inutile de vous faire languir plus longtemps, la vérité, c'est que NBA 2K9 est une grosse tuerie !

In your face, baby !

Que les fans de basket sur PC se rassurent, ils n'auront pas à rougir devant les possesseurs de consoles New-Gen. La présente version de Visual Concepts dispose d'une réalisation somptueuse. Un jugement qui ne découle pas seulement de la pure analyse technique mais qui s'appuie également sur la capacité du jeu à vous faire vivre les matchs comme si vous y étiez : mimiques des joueurs stars, spots publicitaires et stats qui défilent pendant les arrêts de jeu, et un vrai public, qui saura vous huer sur un fumble ou vous encenser lorsque vous dunkerez sur la tête de trois défenseurs. C'est juste bluffant. Quant au fond, il rejoint la forme : le nombre de modes disponibles ou la possibilité donnée aux joueurs d'endosser au choix le maillot d'un joueur pro ou le costume cravate du manager de franchise assure une bonne profondeur de jeu, avec en prime un mode online bien pensé. Tout ça donne le tournis, et c'est probablement là le seul défaut de NBA 2K9 : son côté pas très « user-friendly ». Devant un gameplay aussi garni, un tutoriel un brin plus consistant aurait été de bon ton. Le débutant passera donc par pas mal de frustration avant de trouver ses marques, mais qu'il n'abandonne pas, il passerait à côté de la nouvelle référence du genre sur PC.

Kracoukas



Ridicule Harry Potter qui a besoin d'un balai pour voler ! LeBron James, lui, n'a besoin de rien.


En NBA, on trouve que les chaises musicales, ça fait cheap et has-been. On préfère jouer aux trônes musicaux.





Gatorade, Sprite, T-Mobile... NBA 2K9 est le titre le plus sponsorisé de toute l'histoire du jeu vidéo !

Un peu de technique

Les premières captures m'avaient donné une envie irrésistible d'aller claquer 600 euros dans une nouvelle carte graphique, sous peine de voir tourner la bête en mode diaporama. J'aurais eu bien tort. Magnifiquement réalisé et optimisé, il a redonné couleur et joie de vivre à ma HD3870.

En Deux Mots

J'AVAIS DÉLAISSÉ LA NBA AVEC LE DÉPART DE GEORGES EDDY, NBA 2K9 A RAVIVÉ LA FLAMME. BEAU, VARIÉ, IMMERSIF, LE TITRE DE VISUAL CONCEPTS SE POSE COMME LA NOUVELLE RÉFÉRENCE DU BASKET SUR PC, POUR PEU QUE VOUS VOUS DONNIEZ LE TEMPS DE L'APPRIVOISER.

- \+ Réalisation bluffante
- \+ Bonnes sensations
- \+ Gameplay très complet
- − Prise en main difficile

TECHNIQUE	8
ARTISTIQUE	9
INTÉRÊT	8



Les forêts sont... hideuses, c'est le mot ?

– À PLUS, GEORGE. – BYE. – BORDEL ATTEND, LA SECONDE GUERRE MONDIALE VIENT DE RECOMMENCER ! – ENCORE ? MAIS ÇA REVIENT PLUS SOUVENT QUE LES IMPÔTS ! – LES ALLEMANDS L'AURONT ENCORE DANS L'OS ! – PUTAIN, MAIS ILS L'ONT PERDU COMBIEN DE FOIS, CETTE GUERRE ? J'EN AI PLEIN LES BOTTES...

PUBLIC AVERTI | INTERNET 24 | LOCAL IP/IPX 24

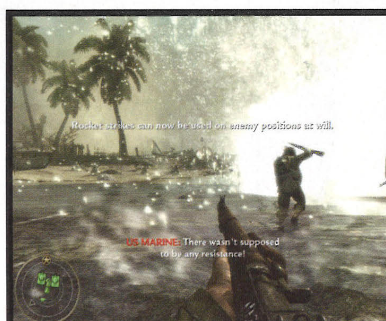
CONFIG MINIMUM CPU 3 GHz, 512 Mo de RAM, Carte vidéo 256 Mo
ÉDITEUR Activision Blizzard
DÉVELOPPEUR Treyarch/États-Unis
TEXTE ET VOIX en français

Call of Duty
COD 4.5
World at War



Combien de fois avez-vous vécu ce genre de scène ?

Comme tout le monde le sait, aucun jeu n'est parfait. Seul le plaisir qu'on en retire permet de mettre de côté les bugs et les défauts. Call of Duty 4… Ah, mais non. Je comptais naïvement recopier le test de Modern Warfare en tapinois, mais personne ne s'y serait trompé. Remarquez, ce qu'avait dit l'ami Cyd à l'époque reste tout à fait valable aujourd'hui. Au lancement du jeu, comme tout le monde, je me suis dit : Quoi, encore la Seconde Guerre mondiale ? Mais qu'est-ce World at War peut apporter de neuf sur le sujet ? La réponse était pourtant simple : c'est un Call of Duty, et qui dit Call of Duty dit grand spectacle.



Ne levez pas vos flingues, les gars, y a presque pas d'eau.

Explosif

J'étais dans une jungle équatoriale sous les ordres de je ne sais quel commandant, affairé à shooter des Japonais kamikazes, quand nous avons débouché dans une clairière jonchée de cadavres nippons. Méfiant, le commandant questionne l'escouade. « Est-ce qu'on a des types qui sont déjà passés par là ? Qui les a butés ? ». Puis de derrière un buisson, une fusée éclairante est montée droit dans le ciel et sans prévenir, la belle machinerie CoD s'est mise en branle. Un flash aveuglant, une musique agressive, les Japonais morts qui se relèvent en braillant, des balles qui fusent, une explosion, une voix qui hurle derrière moi : « Embuscaaaade ! ». Puis je suis mort. Aussitôt le jeu me replace juste avant ce script. Je meurs à nouveau. Plusieurs fois de suite. Parfois par accident, parfois pour le simple plaisir de revoir ce script merveilleux. Je l'ai revu encore et encore dans un rythme obsédant qui m'a totalement envoûté. Ce passage ne dure pourtant que cinq secondes avant que le joueur ne replonge dans sa routine du « je me planque, je tue, j'avance », mais voilà typiquement le genre de scène qui a fait le succès de cette série. Cinq secondes de jeu extrêmement soignées sur le plan sonore, visuel et rythmique qui attrapent le joueur aux tripes à un moment inattendu et le scotchent sur son clavier dans l'attente du prochain script.



Le char est de loin le niveau le plus raté du jeu.



Deux secondes ! Mes pages arrivent, je le promets !

Bel effort

Une fois n'est pas coutume, Treyarch a opté pour une narration croisée de deux campagnes distinctes. Tantôt vous combattez le Japon impérialiste dans les rangs de l'US Army, et tantôt vous enfoncez les lignes allemandes au sein de l'Armée Rouge. Alors bien sûr sur le papier, cette narration est séduisante. En plus d'allonger la durée de vie du soft, elle orchestre une puissante montée vers un double dénouement épique. Hélas… Vingt-six mille fois hélas ! N'est pas Infinity Ward qui veut ! En fait, pour être franc, elle casse surtout le rythme de l'aventure et nuit à l'immersion du joueur. Alors même si le début de la campagne m'a prodigieusement baffé, il faut bien reconnaître que sur la longueur elle est loin d'atteindre la virtuosité de CoD4. Encore une fois Treyarch, co-développeur de la série des CoD avec Infinity Ward, retombe dans ses vieux travers. Sans même s'attarder sur la narration, certaines missions de World at War tombent purement et simplement à plat. Je pense tout particulièrement aux passages en char ou en avion, moins percutants et moins surprenants que dans l'opus précédent. Contrairement à CoD4, Waw ne parvient pas à garder le joueur sous pression. Il lui manque ce petit je ne sais quoi de grandiose et claquant qui fait la force de Modern Warfare. Alors parfois la mise en scène échoue et donne l'impression au joueur d'avoir sous les yeux un énième FPS Seconde Guerre mondiale sans âme. Désolé, Messieurs, c'est raté.

Seul au front

J'ai appris cette leçon de Jean-Claude Van Damme : les gens adorent parler de ce qu'ils ne connaissent pas. Voilà pourquoi je m'autorise un encadré sur la campagne coopérative de World at War. Grâce à elle, quatre joueurs peuvent traquer les nazis jusque dans leur tanière maléfique. Ça a l'air super-fun et tout et tout, mais voilà la rédac n'a reçu qu'un jeu à tester. Impossible de vous dire donc si l'herbe est plus verte quand ce sont huit yeux et non deux qui la contemplent. Pourtant en théorie, ce coop est LE gros atout du jeu, la seule vraie pierre apportée par Treyarch à l'édifice des Call of Duty.



Far Cry 2 est passé par là…



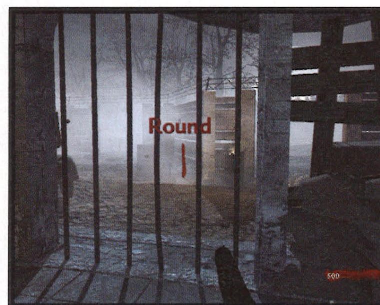
Les cinématiques qui ponctuent les missions sont excellentes.

Mod Seconde Guerre mondiale

Tant qu'à se lancer sur le terrain assassin du jeu sans personnalité, allons-y joyeusement. Le mode multijoueur de World at War n'est qu'une reskin de celui de CoD4. Alors bien sûr, vu la qualité du modèle



Et qui paye les travaux hein ? Le contribuable, comme toujours !



Un peu de technique

Fidèle à sa politique du « surtout ne prenons pas de risque et maximisons les profits », Treyarch fait tourner World at War sur le moteur de Call of Duty 4. Les machines de l'an dernier font donc fonctionner la bête sans réel problème si ce n'est d'occasionnels ralentissements sur les espaces trop ouverts. Sinon R.A.S., le spectacle est assuré.

Le début de la campagne russe est détonnant.

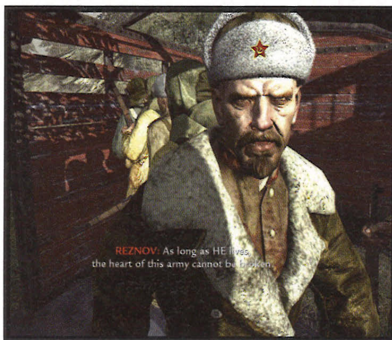


d'origine, le résultat se révèle convaincant, mais quel est l'intérêt pour le joueur qui possède déjà le soft d'Infinity Ward ? Les drones sont devenus des avions de reconnaissance ? Youpiiii ! Les bombardements sont remplacés par des meutes de chiens ? Impressionnant, Basile ! Quelle audace, mes amis ! J'avoue faire preuve d'une certaine mauvaise foi. D'accord, les cartes plus ouvertes, le « nouvel » arsenal et une poignée de Perks inédits, modifient un tant soit peu le gameplay. Mais quand même n'aurait-il pas été bon d'oser un peu de réelle innovation ? Je ne sais pas pour vous, mais personnellement, j'achète rarement un jeu pour y retrouver exactement la même chose que dans le précédent (qui plus est dans un univers moins original mais c'est un avis personnel). En l'état, le multi de ce jeu n'est rien d'autre qu'un mod CoD4 qui transpose l'univers au cœur de l'année 1942.

Sauver le Soldat Ryan de l'ennui

À cet instant précis, je devrais sortir les clous de ma poche et crucifier au choix Treyarch ou ceux qui leur ont encore confié un CoD. Eh bien oui, mais non. Car, malgré tout, je ne peux pas nier avoir pris du plaisir en jouant à World at War.
Sa réalisation est propre, sa maniabilité impeccable et ses séquences de shoot efficaces. Mais en plus, quelque part au fin fond du code fourbe de ce jeu, après la campagne, après un générique long comme un jour sans pizza, se cache un mod baptisé Nazi Zombies. Le concept en est d'une simplicité savonfouesque. Une salle, des fenêtres, des sacs de sable, des flingues et des zombies à l'infini. Le genre de mod ultra-basique qui accroche le joueur d'entrée. Très efficace en solo, il doit être véritablement jouissif en multi (voir l'encadré « Seul au front »). Seulement voilà, on ne m'ôtera pas de l'idée qu'il ne justifie en rien l'achat du jeu. J'ai l'impression que Treyarch, sans doute conscient que son soft n'était ni innovant, ni si bien maîtrisé que le précédent CoD, a bazardé à la va-vite ce mod dans le jeu pour tenter de sauver les meubles
et donner à son travail un peu de plus valeur, aussi artificielle soit-elle. La vérité est que Waw n'a rien d'un jeu incontournable.

Lucky



Mon capitaine ne jure que par moi, ça fait chaud au cœur.

En Deux Mots

Revenu de ses errances futuristes, Call of Duty renoue avec la Seconde Guerre mondiale avec un succès tout relatif. Si le multi de WaW n'est qu'une simple repompée de celui de Modern Warfare à la sauce 1942, son mode solo lui arrive à la cheville mais certainement pas au genou. Pour autant WaW n'est pas mauvais, il est juste plus banal que son aîné. À moins que vous ne soyez fan de Seconde Guerre mondiale, vous pouvez attendre le prochain épisode.

- + Campagne russe très réussie
- + Mod Nazi Zombies
- + Multi prenant…
- − … mais déjà vu
- − Des missions ratées

7	Technique
7	Artistique
6	Intérêt

ALORS SUNDIN, QU'EST-CE QUE TU AS POUR MOI AUJOURD'HUI ? UN SIMULATEUR D'HÔTELLERIE ? AH OUAIS, ÇA ME BRANCHE BIEN ÇA, JE L'INSTALLE TOUT DE SUITE... EUH POURQUOI TU SOURIS COMME ÇA, SUNDIN ?


Tu veux faire joujou avec la baignoire à bulles, ça te coûtera 400 dollars la nuit, amigo.


TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM CPU 1,5 GHz, 512 Mo de RAM, carte vidéo 512 Mo
ÉDITEUR Nobilis
DÉVELOPPEUR Enlight Software/Hong Kong
TEXTE ET VOIX en français

Hotel Giant 2

PAS SI GÉANT QUE ÇA

Alors voyons ça... fichtre ! Les graphismes ne sont pas de toute première jeunesse. Alors certes, la vocation première d'un simulateur économique n'est pas de nous en mettre plein les mirettes mais là, c'est du niveau d'un The Sims. En outre, ça fait cinq minutes à peine que je joue et la musique d'ascenseur m'agace prodigieusement, à moins que ce ne soit la vision de Yavin mangeant son sandwich à l'omelette ? Non, ça doit être la musique, je suis rodé aux exactions alimentaires de Yavin depuis bien longtemps. Allez, hop, un tour dans le menu pour lui couper la chique, et comme j'ai déjà écrit la moitié du texte, je vais peut-être essayer de vous parler du jeu.

6 heures plus tard...

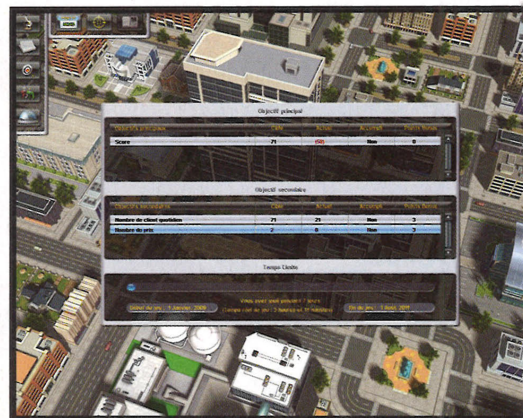
Bon, j'ai tracé les plans, j'ai fignolé le menu du restaurant, j'ai installé un à un les appareils de musculation de la salle de sport, j'ai négocié les salaires des membres du personnel dont j'ai aussi choisi la tenue avec goût. J'ai aussi hésité entre 24 sortes de lampes de chevet, 12 motifs de papier peint, 27 types de tables basses et 3 formes de poubelles de table. J'ai même dû décider de quel type de connexion Internet l'espace réservé aux cadres d'entreprise serait équipé (si si !). Pfiouu, même le plus invivable des chignoleurs sera bien obligé de s'incliner devant un jeu aussi complet ; rien n'est laissé au hasard. Après ces 6 heures de mises au point (ce n'est PAS une façon de parler) et malgré un beau déficit (j'avais mal balancé le prix des chambres et les coûts d'entretien), j'atteins un taux de satisfaction honorable de 49 %. Je consulte la teneur des plaintes, je rééquilibre les comptes (2 heures de plus), je pose une lampe supplémentaire dans les toilettes pour femmes et convoque un groupe folklorique pour jouer dans le hall. Une semaine plus tard, la satisfaction dépasse les 50 %. J'aurais donc fait un patron d'hôtel potable. Me voilà rassuré. Bon maintenant, j'arrête ce jeu, ce n'est pas trop mal fichu mais c'est définitivement trop chiant. En plus, on n'a même pas une petite tape amicale dans le dos lorsqu'on atteint ses objectifs, à vous dégoûter de faire des efforts...

Savonfou

Un peu de technique

Pas de ralentissement et des temps de chargement très légers, rien qui ne vous ralentira dans votre marche vers le fun incomparable de ce must have ! (faut que j'arrête le rosé moi). En revanche, le soft rechigne à afficher les textures et l'intérieur des chambres, ce qui oblige souvent à des mouvements de caméra agaçants.


Les plans sont très faciles à tracer, dommage que l'on ne puisse faire que des espaces rectangulaires et cloisonnés.


Le tableau des objectifs, aussi excitant qu'un discours centriste.

En Deux Mots

Une simulation on ne peut plus pointilleuse, mais un peu plus de rigolade n'aurait pas fait de mal à un titre qui se contente d'accumuler les paramètres à régler et les styles de mobilier. À réserver à ceux qui ne jouent pas pour s'amuser.

+ Plus complet tu meurs
− Laid
− Peu motivant

6	TECHNIQUE
5	ARTISTIQUE
4	INTÉRÊT


TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM CPU 2 GHz, 512 Mo de RAM, Carte vidéo 32 Mo
ÉDITEUR Micro Application
DÉVELOPPEUR Gameco Studios/France
TEXTE ET VOIX en français



Mozart Le Dernier Secret

CLASSIQUE

BIENVENUE DANS LA CINQUIÈME DIMENSION, CELLE OÙ LES THÉORIES LES PLUS FARFELUES SONT À PRENDRE POUR ARGENT COMPTANT. UNE DIMENSION DANS LAQUELLE LORIE SERAIT UNE DIVINE CANTATRICE ET OÙ MOZART AURAIT ÉTÉ UN NINJA.

Le monde a enfanté nombre de génies, au hasard, Janis Joplin. Mais y a-t-il plus génial que le commercial qui a réussi à dégoter des fonds pour Mozart le Dernier Secret ? Imaginez-le présenter son projet à son futur investisseur : Je vous propose un jeu d'aventure où l'on découvrirait le côté sombre d'un Mozart qui, à la nuit tombée, se la jouerait agent secret façon James Bond. Une affaire glauque mêlant meurtres, complots et franc-maçonnerie. Vous voyez ? Avec le combo musique classique + énigmes mystico-putschistes, on attire illico la femme au foyer et le papi grabataire. Bon, après ces gens, il leur faut des puzzles simples, hein. Un truc du style comment Mozart prépare son café le matin, voyez. En plus, ce public a l'avantage de ne pas être exigeant. Deux trois anims 3D médiocres, des arrière-plans délavés, et le tour est joué. Mieux encore, la musique est gratos pour nous ! Alors vous en dites quoi ? Ça marche ? Si vous voulez, on rajoute même des Pokémons…

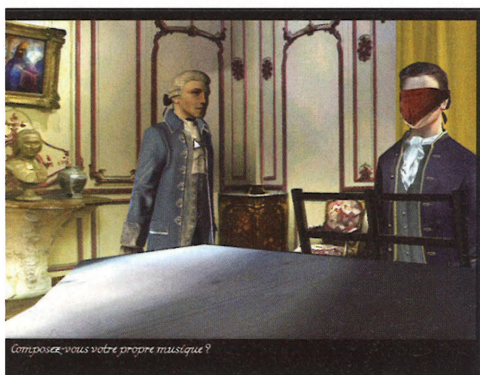
Oubliez les Pokémons

- Bon O.K. sur la forme. Vous pouvez me développer un peu le scénario ?
- Bien sûr ! Alors c'est l'histoire de Mozart. Il est jeune, beau, et comme tout bon génie qui ne vit que pour la musique, il est sans le sou. L'idée, c'est de replacer le monstre sacré d'aujourd'hui dans son époque, pour lui redonner une image grunge plus commerciale. Mais revenons à nos moutons. Mozart a donc des problèmes d'argent. Pour les résoudre, il part mendier auprès de ses potes francs-maçons. Et là, il trouve un nouveau postulant, un compositeur. Attiré par cet homme, il lui demande de jouer une de ses compositions n'est-ce pas, et Mozart y reconnaît une pâle copie de sa 38e symphonie. Inutile de préciser que Mozart s'énerve un peu parce que, quand même, c'est Mozart et que les plagiaires lui sortent par les yeux. Et comme par hasard, quelques minutes après la dispute, le jeune homme est retrouvé mort… Intrigant, non ? Après, tout s'enchaîne, Mozart part en taule, s'échappe, se fait enlever par des bohémiens, joue du violon sous les ponts et tout et tout… Rien ne manque ! Alors franchement, vous sentez venir le hit vous aussi ? Promis, si ça marche, je vous fais un Vivaldi et le Pouvoir des Anciens.
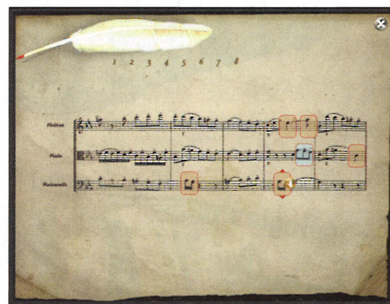
Lucky

Un peu de technique

Mozart est un jeu dénué de toute fantaisie technique (voire même de technique tout court, mais c'est un autre débat). Il tourne sans souci sur à peu près n'importe quoi qui ressemblerait à un PC, donc rien à signaler ici. Rien.



Au fait, ce test révèle honteusement les cinq premières heures de jeu. Je trouve correct de vous prévenir.



Corriger ce cancre de Mozart, quel bonheur !

En Deux Mots

LE DERNIER SECRET EST UN JEU D'AVENTURE MÉDIOCRE. CELA DIT, LES DÉVELOPPEURS ONT EU LE CRAN ET L'HUMOUR DE NOUS FAIRE JOUER LES SHERLOCK HOLMES AVEC MOZART ET ÇA, ÇA VAUT BIEN UN POINT DE PLUS.

+ Musiques classieuses
+ Mozart est un délinquant
- Trop facile

3	TECHNIQUE
3	ARTISTIQUE
4	INTÉRÊT



Jimmy n'hésite pas à sortir le grand jeu pour pécho de la demoiselle. Ou du damoiseau, selon vos mœurs.

Bully Scholarship Edition

T'VAS VOIR TA GUEULE À LA RÉCRÉ

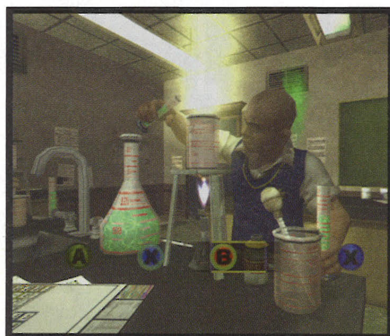
NIKO BELLIC EST EN RETARD. ROCKSTAR NOUS FAIT DONC PATIENTER AVEC JIMMY HOPKINS, HÉROS D'UN GTA-LIKE DE L'ÂGE INGRAT QUI A BIEN BRILLÉ SUR PLAYSTATION 2. MAIS C'ÉTAIT IL Y A DEUX ANS. DEPUIS, ON PEUT DIRE QU'IL A MAL TOURNÉ...

À 15 ans, on a toujours des petits soucis avec l'autorité. Jimmy Hopkins, lui, en a de gros. Ce qui le mène à se faire renvoyer de tous les bahuts qu'il fréquente. Sa mère décide donc de le placer dans une pension bien stricte pendant un an. Et pas n'importe laquelle : l'académie de Bullworth. Censée redresser les bâtons tordus, cette école proprette en surface n'abrite que des dégénérés. Parmi les différentes bandes d'élèves, nerds, sportifs, bourgeois, caïds et blousons noirs, on ne trouve que de la mauvaise graine. Côté staff, personne n'est tout blanc non plus, entre le prof d'anglais alcoolo, celui de sport un brin pervers, et la cuisinière qui crache dans les plats... L'année scolaire s'annonce forcément mouvementée pour le petit nouveau, qui rendra service autant qu'il sera désigné pour cible.

Potentiel anéanti

Une histoire principale où l'on monte en puissance, une foule de missions annexes, de la bagarre, un peu de drague, de l'argent pour refaire sa garde-robe, le tout dans une ville qui s'ouvre de plus en plus à mesure que les chapitres passent : on retrouve tout ce qui fait le charme d'un GTA, mais dans un contexte adolescent. Les contraintes sont nombreuses (attention à respecter le code vestimentaire de l'établissement et à ne pas se faire choper en pleine école buissonnière) et la façon de faire évoluer les capacités du personnage s'avère presque humiliante : aller en cours ! Sans parler des « armes » (lance-pierres ou boules puantes), des modes de déplacement (skate, vélo, scooter ou kart) : pas très « gangsta » tout ça. Mais, dans la peau d'un gosse, le vandalisme ne s'avère que plus savoureux... Dommage que, sur PC, le gameplay riche et l'atmosphère géniale de Bully soient relégués au second plan à cause de tares inadmissibles. Visuellement daté, ce jeu souffre de bugs, ralentissements et plantages aussi nombreux qu'incompréhensibles, à vous écœurer d'avoir lâché plusieurs dizaines d'euros. Et en plus, il faut bannir la prise en main clavier/souris, juste infecte. Sauf qu'un seul pad est toléré, celui de la Xbox 360. Bref, une bonne conversion à l'arrache qui fait qu'en attendant GTA IV, Rockstar mérite un bonnet d'âne.

Plume



Les cours (10 matières en tout) donnent lieu à des mini-jeux assez variés mais de qualité inégale.



CONFIG MINIMUM CPU 2.6 GHz (2,8 SOUS VISTA), 1 GO DE RAM (2 GO SOUS VISTA), CARTE VIDÉO 128 MO
ÉDITEUR ROCKSTAR GAMES
DÉVELOPPEUR ROCKSTAR NEW ENGLAND-ROCKSTAR VANCOUVER/ÉTATS-UNIS-CANADA
TEXTE EN FRANÇAIS ET VOIX EN ANGLAIS



Forcément, les courses de voitures à 15 ans, on oublie. Alors on se rabat sur le vélo. Et on remplace les guns par des pétards.

Un peu de technique

Vous pouvez avoir la meilleure config du moment, ça ne changera absolument rien à l'affaire : Bully a été tellement mal programmé que de toute manière, vous aurez à subir des chutes de frame-rate fréquentes et irritantes. Du coup, conseil d'ami : jouez-y sur consoles !

En Deux Mots

TRÈS EN RETARD TECHNIQUEMENT ET SURTOUT BÂCLÉ SUR DE NOMBREUX POINTS, BULLY PEINE À NOUS SATISFAIRE. QUELLE TRISTESSE DE VOIR UN DES MEILLEURS GTA-LIKE PARUS SUR CONSOLES ÊTRE CONVERTI DE LA SORTE...

+ Ambiance fantastique
+ Gameplay très varié
- Tout simplement bâclé...
- ...Jusque dans la prise en main

4 TECHNIQUE
6 ARTISTIQUE
5 INTÉRÊT

LES ALLEMANDS SONT DES GENS FORMIDABLES. APRÈS AVOIR POURRI LA MUSIQUE AVEC L'EURODANCE ET LE CINÉMA AVEC UWE BOLL, ILS S'ATTAQUENT AU JEU VIDÉO AVEC CRASH TIME 2. FORMIDABLES, ON VOUS DIT.

Un peu de technique

Bon, le jeu est un peu gourmand, c'est un fait. Mais pour réussir à afficher tous les bugs d'un coup, le CPU doit chauffer sévère, hein ! En même temps, la config nécessaire importe peu, puisque vous ne jouerez pas à Crash Time 2.



Toute cette intensité, tous ces bidons, je défaille.



Vous reprendrez bien un peu de rêve ?

STOP doublage pourri

Crash Time 2 Burning Wheels

BURNOUT SOUS LEXOMIL

Vous vous rappelez sûrement tous de Chase HQ, merveilleux jeu d'arcade de Taito où il fallait rouler à 200 à l'heure sur l'autoroute pour arrêter de bien vils gredins ? Un jeu nerveux, sans concessions, avec de vrais morceaux de rêve dedans, le bonheur, quoi. Eh bien, Crash Time 2, c'est un peu l'antithèse parfaite de Chase HQ. On garde le concept de véhicules à percuter, on rajoute un rythme tout pourri, on transpose l'action dans la banlieue de Cologne, et on n'oublie pas de virer tout ce qui pourrait nous faire rêver un tant soi peu. Cologne, en Allemagne ? Ben oui. En fait, Crash Time 2 est l'adaptation d'Alerte Cobra, série policière allemande qui fait le bonheur des retraitées le mercredi après-midi sur TF1. Vous voilà donc dans la peau de nos deux valeureux officiers teutons qui tentent de faire régner l'ordre et la loi sur l'Autobahn et dans les plus belles zones industrielles du pays.

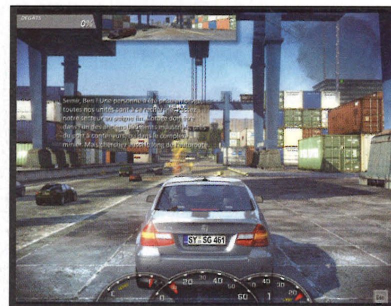
Faussement varié, vraiment pourri

Entre les missions d'escorte, les courses à check-points et autres poursuites à 70 km/h, on ne peut pas dire qu'on s'ennuie. En revanche, on peut affirmer qu'on se fait carrément chier. Pas que la conduite des véhicules soit particulièrement scandaleuse (contrairement à la physique), mais plutôt parce qu'on ne retrouve jamais le frisson d'extase, celui qui naît lorsque l'on se la donne grave à slalomer entre des véhicules sur une autoroute à sens inverse ou lorsqu'on appréhende notre suspect après un saut incroyable et un dérapage dantesque au frein à main. Non, ici, rien de tout ça. On arpente des rues toutes plus grises les unes que les autres en espérant qu'à un moment quelqu'un nous dise que c'est juste une blague et que les caméras de Surprise sur prise sont là, juste derrière. Le jeu n'est pas hideux (bon, les couleurs sont jolies et quand on met tout à fond, ça ne brûle pas trop les yeux), il possède un petit feeling arcade presque touchant, mais tout est mou.
Le boost est aussi vivace que Jackie Sardou et les doublages dictés sur un ton monocorde donnent envie de s'enfermer dans le garage en laissant le moteur tourner. Rien de bien méchant, juste de l'ennui à l'état pur.

Pipomantis



CONFIG MINIMUM CPU 3 GHz, 1 Go de RAM, CARTE VIDÉO 256 Mo
ÉDITEUR RTL PLAYTAINMENT
DÉVELOPPEUR SYNETIC/ALLEMAGNE
TEXTE EN FRANÇAIS
VOIX EN ANGLAIS MAL JOUÉ



En Deux Mots

CRASH TIME 2 N'EST PAS UN MÉCHANT GARÇON, IL EST JUSTE VIDE. VIDE DE SENS, VIDE D'INTÉRÊT, VIDE COMME UN BULOT. ET JE N'EN CONNAIS PAS PERSONNELLEMENT, MAIS J'IMAGINE QUE C'EST SACRÉMENT CHIANT, UN BULOT.

+ Le concept Chase HQ...
- ...mais mal exploité
- l'ennui, perfide et menaçant
- les doublages atroces

5 TECHNIQUE
2 ARTISTIQUE
2 INTÉRÊT

7+
www.pegi.info

Nintendo Wi-Fi Connection

SEUL L'ÉLU POURRA PORTER L'ÉPÉE SACRÉE
LE 5 DÉCEMBRE PROCHAIN

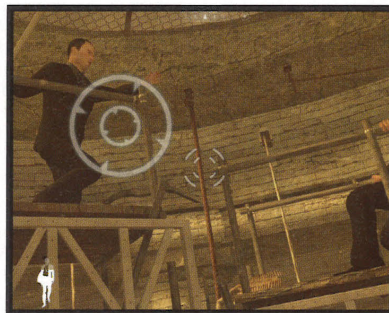
FIRE EMBLEM
Shadow Dragon

NINTENDO DS



Voici un beau visuel absolument pas représentatif du jeu !

Un des QTE disséminés dans les divers niveaux. Je vous laisse le soin de comprendre comment ça marche.



Quantum of Solace

JAMES (NE) BOND (PLUS)

ET SI QUANTUM OF SOLACE ÉTAIT UNE BONNE ADAPTATION ? ET SI QUANTUM OF SOLACE ÉTAIT UN FPS TERRIBLE ? ET SI LUCKY N'AIMAIT PAS L'ALCOOL ? BEN, ÇA SE SAURAIT !

Un peu de technique

Quantum of Solace tourne sans accros sur une machine de milieu de gamme. On notera juste quelques saccades survenues lors des premières cinématiques.

PUBLIC AVERTI — INTERNET 12 — LOCAL IP/IPX 12

CONFIG MINIMUM CPU 3 GHz, 512 Mo de RAM, carte vidéo 128 Mo
ÉDITEUR Activision
DÉVELOPPEUR Treyarch/États-Unis
TEXTE ET VOIX en français

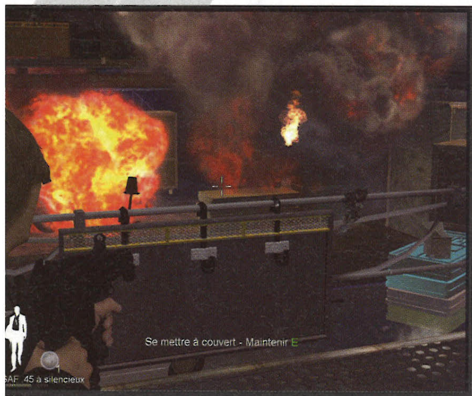
Pour cette énième adaptation, j'aurais aimé ménager le suspens... mais non, ça ne va pas le faire. Car comme le disait La Rochefoucauld : « James Bond est une tarlouze ». Ah non, ça, c'est de moi. La Rochefoucauld disait, lui : « On ne méprise pas tous ceux qui ont des vices, mais on méprise tous ceux qui n'ont aucune vertu ». Un adage qui tombe à pic quand il s'agit d'évoquer Quantum of Solace, la vraie très fausse adaptation du dernier 007, que l'on peut aisément qualifier de grosse roublardise. Mais avant d'égrener les nombreuses tares dont souffre ce FPS, parlons un peu de ce qui n'est pas trop mal, enfin, de ce qui n'est pas trop mauvais du moins. À commencer par les environnements : Italie, Bolivie, Floride ou encore Madagascar, le tableau a le mérite d'être varié et d'alterner intelligemment intérieurs luxueux et extérieurs insolites, à l'image du chantier. Autre bon point : le rythme, soutenu par des vagues régulières d'assaillants – certes un peu branques – aux quatre coins du décor. On se croirait parfois dans un The House of the Dead, et ce n'est pas franchement désagréable.

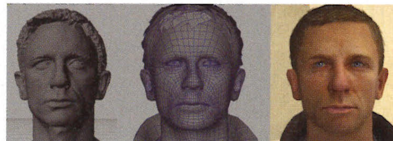
La ritournelle

Oui, mais voilà, on parle d'une adaptation. Et qui dit adaptation dit bien souvent « jeu en carton ». Déjà, interrogeons-nous sur le titre même du soft, qui emprunte autant à Quantum of Solace qu'à Casino Royale. Deux jeux en un ? Ouah ! Alors deux fois plus efficace ? Que nenni ! Et voici une anecdote pour témoigner de la «qualité» de la réalisation : Bond a une mitraillette dans les mains, une cinématique s'enclenche, Bond n'arbore plus qu'un flingue. Plus scripté, tu meurs. Dans le même genre, il est impossible de sauter un muret (même de 80 cm de hauteur) qui ne fait pas partie du « chemin à prendre » pour mener à bien ses missions. Plus balisé, tu meurs une seconde fois. Encore plus énervant : une progression dans les décors qui se résume à « se mettre à couvert – buter tout ce qui bouge – avancer de dix mètres ». Un peu redondant ? Un peu trop facile surtout puisque Bond peut prendre pour couvert à peu près tout ce qui se trouve autour de lui. Je vous passe la durée de vie et les vieux QTE censés diversifier les situations pour en venir directement au chiffre choc de Quantum of Solace : 60, son prix en euros. Mouarf !

Sundin

Deux explosions plutôt qu'une, tel est le slogan que s'impose Bond dans Quantum of Solace.





En Deux Mots

Quantum of Solace ne déroge pas à la règle des adaptations : pas assez réfléchies et trop vite développées. Il reste un FPS médiocre que l'on finira sans trop pinailler, mais je doute que ça vous suffise à justifier son prix.

+ Pas trop mal rythmé
– Vite redondant
– Réalisation pas au niveau

6	TECHNIQUE
5	ARTISTIQUE
3	INTÉRÊT



TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM CPU 2 GHz, 1 Go de RAM, Carte 3D 128 Mo
ÉDITEUR Anuman Interactive
DÉVELOPPEUR ND Games/Russie
TEXTE en français

PARFOIS, TROP RAREMENT, ON A LA CHANCE DE TOMBER SUR UNE BONNE SURPRISE, UN JEU TOTALEMENT INCONNU, QUI SE RÉVÈLE FINALEMENT ÊTRE UN MIRACLE DE JOUABILITÉ. MAIS À L'ÉVIDENCE, AUJOURD'HUI, CE N'ÉTAIT PAS MON JOUR DE CHANCE !

Bingo ! Mon premier bâtiment Bobo.





Un peu de technique

Mon processeur 3 GHz et ma fidèle HD3870 n'ont eu aucun mal à faire tourner ce moteur 3D hautement technologique, avec le niveau maximum de détails disponibles, c'est-à-dire, deux arbres et trois cailloux disséminés au milieu d'un paquet de textures jaunâtres.

9ème compagnie

COLONIE DE VACANCES

Découvrons ensemble le pitch de 9ème compagnie : « Blablabla... Moteur 3D hautement technologique, capable de gérer jusqu'à 500 000 polygones par scène... Blablabla... Une histoire basée sur des faits réels retraçant l'invasion de l'Afghanistan par les troupes soviétiques en 1979... Blablabla... ». L'Afghanistan ? Voilà un choix pour le moins original qui change des plages de Normandie ! Après tout, pourquoi pas ? Clic clic, on lance le bidule... Oh un p'tit tutoriel, comme c'est gentil ! Ah oui, mais attendez ! C'est ça, l'Afghanistan ? La vache, ça ne fait pas rêver !!! Y sont où, mes 500 000 polygones, mon moteur 3D hautement technologique ? Si c'était pour nous pondre une montagne par-ci, trois arbustes par-là, et une étendue terne et vide autour, y avait peut-être pas besoin de tout ça !



Le rendu des missions de nuit est inoubliable... Pardon, je vais vomir, je reviens.

Le Jean-Claude Duce du STR

O.K., admettons ! 9ème compagnie n'a pas voulu tout misé sur son physique. Ouais, ça doit être ça... C'est tout moche, mais le gameplay est aux p'tits oignons. Sauf qu'après deux heures au milieu du désert afghan, je n'ai eu droit qu'à un pathfinding totalement à la rue, des cartes tactiques dont on se demande à quoi elles servent tant elles sont illisibles, et une musique d'ambiance saoulante, fruit du pari audacieux, mais totalement raté, de mixer rock et hymnes djihadistes. Et puis qu'est-ce qu'elles sont loooongues, ces missions... Quoi ? Dix minutes ! Ah oui, ça ne passe pas vite, alors... Sauf quand on se fait attaquer ! Alors là, en revanche, ça va très très vite : les troupes ennemies apparaissent comme par magie, on prend d'entrée deux ou trois roquettes en pleine face, et des troupeaux de moudjahidines – tous des tireurs d'élites, évidemment – nous ridiculisent en deux coups de fourchette. On voudrait réagir, se défendre, mais les forces ennemies semblent s'être adjointes les services d'une interface peu inspirée pour s'assurer d'une victoire éclatante ! Qu'est-ce qu'il me reste ? Mes yeux pour pleurer et un gros paquet d'armes, de véhicules et d'unités de combat, servis autour un contexte historique soi-disant fort. Certes, pour écrire une encyclopédie, ça pourrait servir. Mais pour prendre du plaisir, c'est autre chose.

Kracoukas



Désert à droite, désert à gauche, ben non, faut qu'il se vautre dans le poste de garde.



En Deux Mots

9ème compagnie est sûrement très complet, avec des unités de combat et un armement variés. Seulement voilà, il est tellement mal fait, que personne n'ira voir jusque-là.

+ Unités / Armement disponibles
− Réalisation miteuse
− Pathfinding à l'ouest
− Interface lourde

3 TECHNIQUE
2 ARTISTIQUE
3 INTÉRÊT



TOUT PUBLIC	INTERNET 6	LOCAL 6 IP/IPX

Config minimum CPU 2,5 GHz, 512 Mo de Ram, Carte vidéo 128 Mo
Éditeur Electronic Arts
Développeur Electronic Arts Los Angeles/États-Unis
Texte et voix en français

Alerte Rouge 3

GROS ROUGES CONTRE SAKÉ

DIS DONC, FRANCIS, JE VIENS DE CROISER ALERTE ROUGE 3 DANS LE COULOIR. QU'EST-CE QU'IL RESSEMBLE À SON PÈRE, LE MÊME GAMEPLAY, LES MÊMES KITCHERIES ET TOUT ! EN REVANCHE, POUR LA TRONCHE, C'EST PAS ÇA DU TOUT, OH LA VACHE, TU VERRAIS LE BESTIAU COMME IL EST VILAIN !



Biakuraaaaa ! Biakuraaaaaaaa !



L'empereur Yoshiro nous abreuve régulièrement de banalités et autres aphorismes propres à tout empereur de fête foraine.

Voyages dans le temps, gros délires, acteurs exécrables et action ultra-rapide, voici les ingrédients qui m'ont toujours fait adorer la série des Alerte Rouge. Visionner la cinématique d'introduction de ce troisième épisode suffit pour s'assurer que la recette n'a pas changé. Le pitch : alors que la populace moscovite hurle « on veut des McDonald's et des subprimes » devant le Kremlin, un général et un ministre russes cabotinent comme des perdus et décident de jouer leur va-tout. Ils remontent le cours du temps pour assassiner Albert Einstein en 1927. Ce que ces deux apparatchiks n'avaient pas prévu, c'est que la manœuvre allait générer un nouvel ennemi : l'Empire du Soleil Levant – et une armée visiblement imaginée par un otaku complètement cintré ! Samouraïs équipés de sabres laser, chars d'assaut amphibies tunés façon Akira, robots géants, voilà qui devrait nous changer des zeppelins communistes et autres dauphins d'attaque yankee (mais que fait Brigitte Bardot !).

La semaine du convertible

Plus « high tech », les troupes japonaises sont aussi beaucoup plus souples et modulables que leurs homologues alliées et russes. Les bâtiments sont « produits » sous la forme de « Core », des grosses boîtes sur roues capables de se déployer n'importe où. Si ce système demande plus de temps et de microgestion, il permet en contrepartie de s'étendre rapidement sur toute la carte. Dans le même esprit, beaucoup d'engins peuvent se métamorphoser, un peu à la manière d'un Gundam (pour les cultivés) ou d'un Transformer (pour les autres). Le Mecha Tengu, par exemple, très efficace contre l'infanterie en mode bipode, se révèle un bon chasseur une fois transformé en avion ; de même, le Stiker VX, un redoutable antiblindé sous sa forme hélico, devient la Némésis des forces aériennes une fois replié et posé au sol. Cette troisième faction apporte indéniablement un plus à une série qui ne connaît par ailleurs aucune autre forme d'évolution – et c'est bien dommage. Le gameplay



Les gros pouvoirs finisseurs de parties sont toujours là, ici un rayon qui gèle tout ce qui se trouve dans la zone.

Marre d'être seul ?

Côté multi, Alerte Rouge 3 se distingue surtout par son mode coopératif. Les missions des trois campagnes peuvent se faire en compagnie d'un co-commandant, à qui est confiée une partie des tâches à entreprendre. En temps normal, c'est une I.A. qui tient ce rôle mais il est possible de la remplacer par un joueur, ce que je vous conseille vivement. Le système est bien foutu et rien n'est plus tripant que de jouer à qui provoquera le plus de retraites anticipées dans l'armée adverse.

s'articule toujours autour de la production à vitesse grand V d'unités qu'on envoie par paquets de 30 dans des combats qui se règlent en quelques secondes. Je pose alors la question : un troisième larron suffit-il à s'attirer la bienveillance du testeur qui s'acharne des nuits durant au péril de sa santé sociale et mentale (et tout ça pour vous, ne me remerciez pas c'est de bon cœur) ? Vous le saurez après cette relance !

Bozo part à la guerre

Dans Alerte Rouge 1 et 2, nous affrontions des communistes, donc rien de plus normal que de parler d'alerte rouge. Mais maintenant que les Japonais viennent mettre la zone, n'est-il pas temps d'ajouter du jaune au rouge ? Parlons donc d'Alerte Orange que diable ! C'est ce genre de petits détails qui nous permet de noter à quel point les hommes et les femmes derrière ce STR ont un mépris profond pour le sens des couleurs. En témoignent aussi les graphismes criards au possible. En temps normal, je ne rechigne pas à envoyer au casse-pipe des soldats sapés comme des clowns sur leurs chars de carnaval, mais là ça pique un peu trop les yeux, d'autant plus que la technique n'est pas vraiment au rendez-vous. Il s'est écoulé huit ans depuis la sortie d'Alerte Rouge 2 (sans compter l'extension La Revanche de Yuri), un temps qui aurait dû être mis à profit par les développeurs pour négocier le passage à la troisième dimension. Hélas, il faudrait être aveugle – ou à la rigueur daltonien – pour ne pas constater la sortie de piste effectuée par les graphistes. Les différents éléments sont si mal intégrés les uns aux autres que les constructions ressemblent à des incrustations réalisées par un monteur philippin.

Mangakaka

Et que dire des combats maritimes annoncés à grands bruits dans les communiqués ? S'il est vrai que les effets aquatiques ne sont pas particulièrement moches, ils contrastent cruellement avec le design pixélisé à la truelle numérique des unités qui se meuvent dans l'eau. On dirait même que les responsables de tout cela en étaient conscients ; ils ont tenté de noyer le tout sous des litres d'explosion écumeuses. Résultat : sitôt le premier missile tiré, on ne comprend plus rien à ce qui se passe. Les animations, quant à elles, sont un peu maigrelettes et parfois masquées par un système de collision bâclé. On peut l'affirmer avec d'autant plus de tristesse que par ailleurs, Red Alert 3 est toujours aussi fun, rapide et efficace qu'avant. Maintenant, comme le dit Yavin, « c'est la beauté intérieure qui compte ». Mouais, en attendant, vous l'avez déjà vu sans son casque, vous ?

Savonfou

Sundin par-dessus mon épaule : « Tiens ? Tu joues à Theme Park ? »

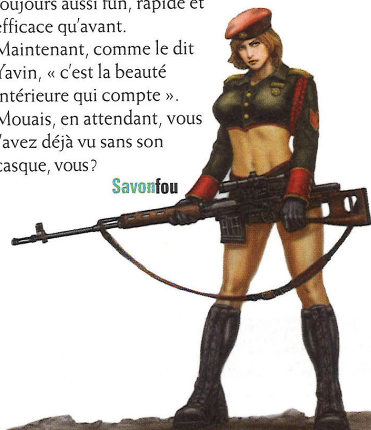


Un peu de technique

Le moteur employé est une version modifiée de celui de Command & Conquer 3, c'est dire s'il est rodé. Pas de plantage, mais quelques ralentissements apparaissent néanmoins au plus fort des combats sur une config moyenne.



Ce vieux J.K. Simmons au sommet de son art, aussi crédible en Président des États-Unis que Denzel Washington en Sorcier Impérial du Ku Klux Klan.



En Deux Mots

EFFICACE ET TRIPANT COMME À SON HABITUDE, MAIS DOTÉ DE GRAPHISMES TRÈS MOYENS ET D'UN MAUVAIS GOÛT INDESCRIPTIBLE, ALERTE ROUGE 3 PEUT ÊTRE CONSIDÉRÉ COMME UN FAUX PAS DANS CETTE PRESTIGIEUSE SAGA. À TROP VOULOIR JOUER SUR LE REGISTRE DU KITCH, ON FINIT PAS TOMBER DANS LA SÉRIE B.

- \+ La nouvelle faction
- \+ La dérision et le second degré
- − Couleurs épileptiques
- − Recette maintes fois utilisée

7	TECHNIQUE
5	ARTISTIQUE
6	INTÉRÊT

« Rien de tel qu'un design kawai pour s'ouvrir les marchés asiatiques, Émile. »





MySims

BRICOLÉ



TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM CPU 1,5 GHz, 256 Mo de Ram, Carte vidéo 64 Mo
ÉDITEUR Electronic Arts
DÉVELOPPEUR Electronic Arts/États-Unis
TEXTE ET VOIX en français

MYSIMS, C'EST L'HISTOIRE D'ÉMILE ET DAVID CHERCHANT UN NOUVEAU CONCEPT AUTOUR DES SIMS. UNE BELLE HISTOIRE, UNE HISTOIRE QUI PARLE À TOUS, UNE HISTOIRE QUI SE VENDE. ET PUIS C'EST TOUT !

Hello Émile, la forme ? « Ouep, et toi David ? » « Bien, bien. Tu veux quoi ? Un Cuba Libre, comme d'hab ? » « S'il te plaît, ouais. » « Bon, tu as entendu le patron ? On a trois mois pour pondre un titre qui rapporte quelques millions de dollars, avec trois devs stagiaires en tout et pour tout. La bonne nouvelle, c'est qu'on a la permission de copier un peu les Sims, mais bon, tendu quoi ! » « Il va falloir qu'on bosse alors ? La poisse ! » « Carrément. Mais j'ai déjà réfléchi à un nom dans le métro. Pourquoi on n'appellerait pas ça MySims ? Sur un malentendu, on peut toujours le vendre à des parents qui connaissent que dalle, non ? »

Les Sims, mais pas les vrais

« Garçon, une autre mousse, s'il te plaît. On part sur cette idée d'erzatz de Sims donc, avec des possibilités de personnalisation et d'interaction beaucoup plus limitées... » « Pourquoi ? » « Ben, pour pas trop se faire chier, tiens ! » « Ah, ouais, pas con. »



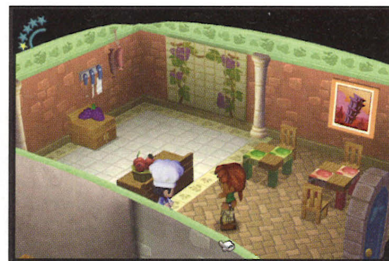
« Et donc, imagine un titre où on ne dirige qu'un seul personnage, qui a pour but de repeupler un village déserté ! » « T'es allé la pêcher où cette idée ? Dans ta bière ? » « Mouarf, tu ne crois pas si bien dire. Mais tu en penses quoi ? » « J'en pense que c'est énorme ! » « On progresse en construisant des baraques et en décorant les intérieurs des nouveaux arrivants. Un rital veut venir s'installer dans le village ? Tu lui construis une pizzeria. Le nouveau DJ veut une nouvelle table de mixage ? Tu rassembles trois rondins de bois et ça roule ! » « En gros, on incarne un architecte ? Et un décorateur ? » « Dans le mille, Émile ! » « Ah, ouais, énorme ! » « Et j'ai une autre idée de fou, là ! Attends... Une autre bière garçon ! Ouais, donc, on a qu'à disséminer des objets dans le village, qu'on appellera « essences » pour se la péter, et on dira que ces essences devront être intégrées dans le mobilier pour le rendre plus au goût des commanditaires ! » « ÉNORME ! » « Clair. Les essences pourront être récupérées en interagissant avec le décor ou les personnages » « Tu sors ça de la formation « Allonger la durée de vie artificiellement » de la semaine dernière, non ? » « Dans le mille, Ém... Bref, on part là-dessus. Par contre, on essaie d'y aller mollo sur les pauses cette semaine pour pouvoir y arriver, O.K. ? Pas plus de dix pauses par jour pendant quelque temps » « Pas de problème, de toute façon, les stagiaires veulent plus me filer de monnaie. Ces jeunes, je te jure... »

Sundin



Un peu de technique

Aucun problème de ce côté-là, ça tourne même sur le PC de ma petite sœur, celui que je lui avais donné il y a trois ans. En même temps, c'est jamais la folie à l'écran.



En Deux Mots

C'est bientôt Noël, vous cherchez un cadeau pour votre petit neveu et vous n'avez aucune idée ? Achetez MySims, pourquoi pas ! Petit conseil malgré tout : ne vous forcez pas à l'essayer pour autant, ce truc ramollit dangereusement le cerveau du gamer !

- \+ Univers mignon
- \+ Pas désagréable au départ
- − Vite redondant...
- − Des créations limitées

6 TECHNIQUE
5 ARTISTIQUE
4 INTÉRÊT

QUAND SUPERMAN FAIT LA GRÂCE MAT' APRÈS AVOIR SAUVÉ LA PLANÈTE, QUAND BATMAN A LAISSÉ SA BATMOBILE AU GARAGE ET QUE SPIDERMAN A LA GUEULE DE BOIS, LE MONDE DOIT CONFIER SON DESTIN À DIABOLIK… ET IL EST MAL BARRÉ, LE MONDE.



Diabolik The Original Sin

LE HÉROS LE PLUS LENT DU MONDE

Peut-être mériterais-je le bûcher, mais je dois avouer qu'avant de recevoir The Original Sin, je ne connaissais pas la B.D. de ce cambrioleur que l'on nomme Diabolik. Pour vous présenter le personnage en deux mots, disons que notre homme est un subtil croisement de Robin des Bois et de Superman… à deux différences près. Primo, là où l'ami Robin volait aux riches pour distribuer à n'importe quel pauvre, Diabolik vole pour un pauvre bien précis : lui-même. Secundo, même si à l'image de Superman, notre homme arbore un superbe pyjama de combat, il possède peu ou prou autant de force qu'un poisson pané. Donc malgré les apparences, ce n'est pas un héros Marvel. Pourtant, les développeurs de The Original Sin ont pensé leur jeu comme un comic. Fréquemment, l'action 3D est ponctuée de jolies planches façon bande dessinée comme on en voyait dans XIII, le tout soutenu par une sympathique musique groovy style année 60. En fait, pour un jeu d'aventure vendu 30 euros, DTOS démarrait pas mal. Certes rien de miraculeux, mais il m'a charmé… pendant une bonne demi-heure.



Je fonds, ! je fonds mais quel monde ! AAAAAAAaaaah…

Puis, c'est l'accident bête

Vous avez remarqué ? Diabolik rime avec Titanic. Au début, les voyageurs s'émerveillent de son luxe et de son raffinement. Ils se délectent de la voluptueuse musique de son orchestre de chambre. Puis, dès le second jour, il apparaît que la belle tapisserie a été mal collée, que l'orchestre ne connaît que dix morceaux et, cerise sur le gâteau, que le capitaine du navire n'est qu'un poivrot incapable de différencier un frêle pingouin d'un monumental iceberg. À chaque nouveau chapitre de l'aventure, l'intrigue et la réalisation de DTOS sombrent un peu plus dans un convenu insipide. Et puis, quand bien même… n'est-ce pas ridicule d'avoir un super-héros incapable de grimper sur une armoire sans escabeau ? Hein ? En plus, les développeurs ont malheureusement réduit la notion d'énigme à « trouve la clef qui ouvre cette porte ». Du coup, là où il faudra dix heures à Diabolik pour libérer sa belle (original, non ?), mon serrurier aurait sans doute triomphé de cet obstacle en une demi-heure ! Comme quoi, porter un pyjama, ça ne fait pas tout.

Lucky

Un peu de technique

Artematica est parvenu à pondre un point'n click à l'interface pénible. Un véritable tour de force ! En fait, sans une souris trois boutons, vous ne pourrez même pas accéder à votre inventaire. Quand on sait que le fana d'aventure met sa machine à jour tous les huit ans, ce choix paraît douteux…



Certaines énigmes sont soumises à un timer.



CONFIG MINIMUM CPU 2.5 GHz, 1 Go de RAM, Carte vidéo 256 Mo
ÉDITEUR Micro Application
DÉVELOPPEUR Artematica Entertainment/Italie
TEXTE ET VOIX en français



Et paf !

En Deux Mots

DIABOLIK EST UN JEU D'AVENTURE ORIGINAL, MAIS QUI SOUFFRE TRÈS VITE D'UN ÉVIDENT MANQUE DE FINITION ET DE LA FAIBLESSE DE SON SCÉNARIO. ALLIER POINT'N CLICK ET SUPER-HÉROS N'ÉTAIT FORCÉMENT UNE IDÉE DE GÉNIE.

+ Design comic stylisé
+ B.O. groovy
- Interface lourdingue
- Énigmes répétitives

4	TECHNIQUE
5	ARTISTIQUE
4	INTÉRÊT

POUR BEAUCOUP, FOOTBALL MANAGER EST PLUS QU'UN JEU ; C'EST UNE DROGUE DURE ! LA DÉSINTOXICATION EST INENVISAGEABLE POUR UN FAN. ET CE N'EST PAS CETTE ANNÉE, AVEC UN SYSTÈME AFFINÉ COUPÉ AVEC UN MOTEUR 3D, QU'IL VA POUVOIR SE SEVRER...

La 3D, les fans la demandaient, les fans l'ont eue. Mais peut-être qu'ils voulaient un truc plus élaboré ?

Football Manager 2009

TECHNICIEN DE SURFACE

De l'aveu même de ses développeurs, la série Football Manager n'a jamais connu de grand chambardement. Mais pour l'édition 2009, Miles Jacobson et ses amis de Sports Interactive font le grand saut. Enfin, nous avons des rencontres sur des terrains en trois dimensions ! Le résultat ? Un peu mitigé. Même si cela a l'avantage d'apporter un peu de vie à ce que les mauvaises langues désignent comme un tableur Excel déguisé, le rendu, un brin sommaire, n'en fait pas un élément indispensable. Certains puristes resteront sûrement à leurs chères pastilles en attendant quelque chose qui ressemble, au hasard, à du PES. Enfin, quel que soit votre affichage favori, vous devrez composer avec un des bugs récurrents au lancement de chaque volet. Oui, avant un des nombreux patchs correctifs, déjà en chantier, vous risquez de voir l'infirmerie se remplir rapidement. Vous voilà prévenus.

Un peu de technique

Football Manager a toujours voulu plein de Ram, pour ne pas mouliner trop longtemps. Aujourd'hui, c'est pareil, les impatients devront se prévaloir de 2 Go minimum. Si, en plus, vous souhaitez des rencontres vivantes, il vous faudra une bonne carte graphique.

Maintenant, quand on veut s'attacher les services d'un joueur, les prix ne s'envolent plus.

TOUT PUBLIC — INTERNET 2 — LOCAL IP/IPX 2

CONFIG MINIMUM CPU 1.2 GHz (2 sous Vista), 512 Mo de Ram (1 Go sous Vista), carte vidéo 128 Mo
ÉDITEUR Sega
DÉVELOPPEUR Sports Interactive
TEXTE en français ET VOIX -

Précis, pointu

Pour tout le reste, rien à dire. Avec son interface bien pensée, sa base de données impressionnante d'authenticité et encore élargie (plus de 350 000 têtes), ainsi que son panel de possibilités démentiel, ce cru 2009 surclasse son aïeul. De bonnes nouveautés aident à l'apprécier davantage. On pense notamment aux conférences de presse d'avant-match, obligatoires. Celles-ci peuvent vraiment déstabiliser un effectif ou créer des tensions avec le corps journalistique ou des collègues managers. Il y aussi l'entraîneur adjoint, plus présent. Il vous fournira des analyses détaillées concernant à peu près tout : joueurs, transferts, faits de jeux, historiques... Ce qui aidera à affiner chacune de vos décisions. En outre, on peut exhorter ses ouailles à apprendre de nouvelles techniques. Enfin, on citera enfin le principe des rumeurs, parfois infondées, qui retranscrit assez bien le côté cour de récré de l'univers footballistique. Mais l'effort le plus appréciable demeure le rééquilibrage des transactions. Ne plus être obligé de mettre, au minimum, le triple de la valeur d'un joueur pour l'acquérir, ça vous rend tout de suite un jeu de gestion plus réaliste. Et ça achève de prouver qu'il est indispensable aux mordus du genre.

Plume

On peut désormais incarner une femme. À vous les allusions sexistes en conférence de presse...

En Deux Mots

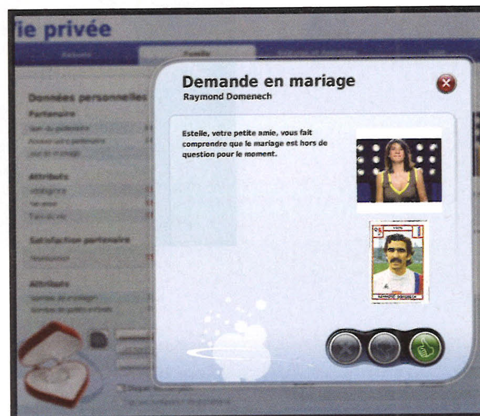
Sans surprise, Football Manager 2009 est encore cette année la référence du management. La 3D apparaît davantage comme une coquetterie, mais le reste se présente comme plus complet et proche de la réalité que le précédent.

- \+ Du management haut de gamme...
- \+ ...Très haut de gamme !
- − Le moteur 3D apporte peu, finalement
- − Blessures en pagaille

4 TECHNIQUE
4 ARTISTIQUE
8 INTÉRÊT



Le moteur des matchs est plus agréable à l'œil, mais se révèle moins pointu que celui de Football Manager.



On peut vraiment tout gérer, le club aussi bien que la vie privée.

LFP Manager 09

ON SUIT LES CONSIGNES DU COACH

VOUS VOULEZ PLUS QUE LE MODE CARRIÈRE DE FIFA 09 ? MAIS VOUS NE SOUHAITEZ PAS VOUS PRENDRE LA TÊTE SUR UN TITRE DE GESTION AUSTÈRE ? ALORS, RIEN DE TEL QUE LA NOUVELLE ÉDITION DE LA SÉRIE DE MANAGEMENT D'EA POUR SE PRENDRE POUR RAYMOND DOMENECH EN TOUTE DÉTENTE.

TOUT PUBLIC — INTERNET 4 — LOCAL IP/IPX 4

Config minimum CPU 2.6 GHz (2,8 sous Vista), 1 Go de Ram (2 Go sous Vista), carte vidéo 128 Mo
Éditeur Electronic Arts
Développeur Bright Future GmbH/Allemagne
Texte et voix en français



La bonne idée : lorsqu'on zoome, les grosses unités se transforment en plusieurs petites pour plus de visibilité à l'écran.

Autant mettre les choses au clair : LFP ne joue pas exactement dans la même cour que Football Manager. Ce qu'il propose tient davantage du simulateur de vie d'entraîneur que du jeu de gestion pour autistes du ballon rond. J'en veux pour preuve tous ces à-côtés qui humanisent le parcours de son avatar : une vie de famille éventuelle avec le devoir d'entretenir la flamme du couple, la possibilité de pratiquer le golf ou la voile pour se rapprocher du président du club, des amitiés ou tensions qui se créent dans l'effectif, une image à entretenir auprès de la presse… Par moments, on oublierait presque qu'on est là pour conduire une équipe (ou une sélection nationale) vers une situation glorieuse et stable. Un peu comme certains « pros » dans la réalité en somme…

À partir de là…

Dans LFP Manager 09, le management, c'est un peu comme l'interface (agréable et claire, soit dit en passant) : à quelques détails près, ça ressemble méchamment à la version précédente. Les nouveautés, il faut aller les chercher ! Certaines sont néanmoins importantes, tel que le fait de pouvoir toucher au merchandising (produits dérivés) pour équilibrer les finances. Quant aux subtilités tactiques inédites, comme donner des consignes collectives précises à une poignée de joueurs, elles ouvrent de nouvelles possibilités, pourtant déjà nombreuses. Mais, à côté de ça, l'amélioration des graphismes pour les matchs en 3D, par exemple, ne fait pas trop avancer le schmilblick. D'une part, parce que c'est toujours aussi raide et, d'autre part, parce que des stars plus ressemblantes ne rectifient pas les nombreuses situations incohérentes générées par le moteur des matchs. Des incohérences, on en trouvera aussi, parfois, dans une base de données qui, bien que très fournie, se laisse aller à quelques fantaisies au niveau des jeunes joueurs et des staffs techniques. Mais ça, vous pourrez toujours y remédier, grâce à l'éditeur fourni avec le jeu. Oui, on peut vraiment tout contrôler dans cette convaincante alternative « people » à Football Manager.

Plume

Un peu de technique

Pour ne pas avoir à subir saccades et chargements, il va falloir s'armer d'un paquet de Ram. 3 ou 4 Go pour un confort optimal. Quant au rendu des matchs en temps réel, les cartes graphiques d'entrée de gamme actuelles devraient suffire à afficher l'essentiel sans anicroche.

En Deux Mots

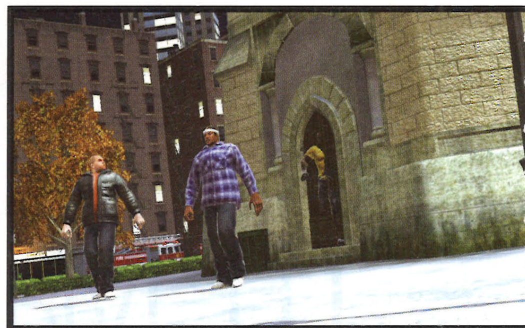
Ce LFP Manager améliore à peine la formule de l'an passé. On conseillera donc ce jeu de gestion footballistique touche-à-tout à ceux qui aiment vraiment la série ou à ceux qui souhaitent s'initier au genre en douceur.

+ Complet et bien présenté
+ Carrière et vie à gérer
− Diffère peu du précédent
− Pas mal d'incohérences

5 TECHNIQUE
6 ARTISTIQUE
6 INTÉRÊT



Nooon… Peter, je t'en prie, ne joue pas à ce jeeeeuuu, c'est un pièèèège.



Ouéééé… J'suis Luke Cage, et j'ai le pouvoir de passer à travers les portes !

Spider-Man

VIS MA VIE DE POT DE COLLE

Le règne des ombres

DEUX OPTIONS CE MATIN : TONDRE UNE PELOUSE QUI SERA BIENTÔT AUSSI IMPOSANTE QUE LA FORÊT AMAZONIENNE, OU SAUTER DANS LA PEAU DE PETER PARKER ET SAUVER LE MONDE. C'EST FINALEMENT SUR MA TONDEUSE QUE J'AURAI DÛ SAUTER.



TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM CPU 3 GHz, 2 Go de RAM, Carte 3D 128 Mo
ÉDITEUR Activision
DÉVELOPPEUR Treyarch/États-Unis
TEXTE ET VOIX en français

Pfff… MJ avait raison c'est vraiment trop naze, ce jeu.



A Joystick, on a un dicton… En fait, on en a plein, mais on en a un qui convient parfaitement à ce nouvel épisode des aventures de Spider-Man : « Film qui poutre, jeu qui sent la loutre ». Mais bon sang, pourquoi faut-il qu'un jeu tiré d'une licence à succès soit systématiquement synonyme de bide cuisant une fois transposé sur nos machines ? Bien sûr, je ne suis pas à ce point naïf : des personnes peu scrupuleuses ont dû s'imaginer qu'avec un background aussi fort, les fans l'achèteront toujours, et que sur un malentendu, ça peut marcher. Et je dois l'avouer, un gars bon public et fan de comics comme moi se serait effectivement accommodé de quelques errements pour pouvoir entrer un moment dans la peau de Peter Parker. Mais quand on s'amuse à cumuler laideur, maniabilité approximative et gameplay moisi, ça fait beaucoup ! Je sais, c'est dur à encaisser, mais je vous assure que pour moi non plus, ça n'a pas été une partie de plaisir.

Mais qui es-tu vraiment, Spider-Man ?

Difficile de classer ce Spider-Man dans un genre précis : au début, on croit à un beat them all dans lequel on va pulvériser des armées de mini-Venom apathiques. On découvre ensuite l'aspect RPG, avec la possibilité d'améliorer les coups et aptitudes de son héros. Puis on se perd dans un gameplay à la Dragon's Lair, où l'on doit enchaîner la même acrobatie vingt fois de suite dans un timing des plus serrés. De cette ambition de vouloir toucher un public le plus large possible, il ne reste finalement qu'un jeu au goût amer : mal équilibré, sans profondeur et sans saveur. Et quand bien même vous essayerez de persévérer, des cinématiques viennent trop souvent couper l'action, rendant toute immersion impossible, et attisant encore un peu plus un feu de reproches déjà bien vif. Pensez donc : obligé de rester inactif devant le spectacle d'un New-York laid et sans relief, devant des allées de buildings dont l'architecture tient plus du paquet de Duplo empilés que d'autre chose. Finalement, les contrôles résument à eux seuls la voie choisie par les développeurs, avec un combo clavier-souris peu inspiré, et une compatibilité des pads limitée à celui de la Xbox 360. Un service minimum, en somme.

Kracoukas

Un peu de technique

« Totalement bâclé », voilà les mots qui viennent à l'esprit concernant le chapitre technique : en plus d'être vilain, Spidey se paie le luxe de faire ramer mon 3 GHz épaulé par sa fidèle ATI HD3870. Attendez-vous aussi à un retour intempestif sous Windows toutes les demi-heures en moyenne.

En Deux Mots

UN TOTAL FOUTAGE DE GUEULE : RÉALISATION MISÉRABLE, GAMEPLAY QUI SE CHERCHE ENCORE, ET UNE NOTE À LA HAUTEUR DES EFFORTS FOURNIS. MESSIEURS, IL AURAIT MIEUX VALU NE RIEN FAIRE.

- \+ Attendez, je cherche…
- − Que c'est laid !
- − Cinématiques pénibles
- − Gameplay soporifique

2	TECHNIQUE
3	ARTISTIQUE
2	INTÉRÊT

TOUT PUBLIC · INTERNET 8 · LOCAL IP/IPX 8

Config minimum CPU 2,6 GHz, 2 Go de Ram, Carte 3D 128 Mo
Éditeur Gamecock Media Group
Développeur Spark Unlimited/États-Unis
Texte et voix en français

HIER, J'AI JETÉ UN COUP D'ŒIL SUR MON PLAN D'ÉPARGNE EN ACTIONS, ET J'AI EU UNE RÉVÉLATION : CELLE DU FUTUR FPS DE L'ANNÉE. MOI, UN M16, ET DES TROUPEAUX DE TRADERS INCONSCIENTS QU'IL ME FAUDRAIT RAISONNER À COUPS DE PLOMBS.

Je ne vous ai jamais parlé de mon pote Charles ? Charles Deckard ? Grand, brun, ténébreux, il adore les objets d'art, surtout ceux des autres. Et puis comme l'art, ce n'est pas toujours super-funky, parfois, il aime bien dessouder des créatures mythologiques. Oui, il est comme ça, mon Charles. Jack Bauer, c'est les terroristes, Charles, il fait dans l'originalité et le panache, il adore les gros monstres z'épiques. Alors quand on lui demande d'ouvrir une boîte de Pandore qui en est remplie, il ne se fait pas prier. Le problème, quand on vide sa boîte à jouets, c'est qu'à un moment, il faut ranger.

Legendary

PLOMBEZ-MOI TOUT ÇA

Je ne vous cache pas qu'il est devenu assez rare de nos jours de rencontrer un FPS qui ne parle ni de la guerre 39-45, ni de zombies ou d'aliens phagocytant l'univers. L'effort peut être salué, d'autant que ce scénario original et prenant est l'occasion de découvrir quelques créatures mystiques hautes en couleur.

Buffy contre les vampires

Prenez un loup-garou, par exemple : il adoptera une tactique tout en mouvement, enchaînant les sauts d'un mur à l'autre jusqu'à vous approcher suffisamment pour vous croquer la carotide, tandis qu'un griffon préférera plonger en piqué et vous déchirer de ses griffes. Quant au minotaure, lui, il vous foncera dessus, tout simplement. Des adversaires aux comportements variés, soutenus par une ambiance apocalyptique bien retranscrite, grâce à une réalisation honnête et un découpage de l'action bien orchestré. Malheureusement, les scènes scriptées au millimètre, il ne faut pas en abuser, et c'est dans ce travers que tombe assez vite Legendary. Quel dommage de se voir contraint de rester sur un chemin pas plus large que les épaules de Sundin quand on est devant un New York à feu et à sang. On voudrait bondir, massacrer tous ces monstres volants, sauver l'orphelin, embrasser la veuve… Mais non, impossible ! Conséquence : l'ambiance si intense du début se relâche de plus en plus. D'autant que l'expérience sera finalement bien courte, et le challenge assez facile à relever. Reste qu'on passe un agréable moment, mais face à la concurrence d'un Far Cry 2, pour ne citer que lui, Legendary ne s'imposera que comme un choix de second ordre.

Kracoukas



Quand lui pas content, lui toujours faire ainsi !







Alors moi, pour avoir des dents éclatantes de santé, je prends chaque matin trois litres de sang frais.

Un peu de technique

Malgré une contenance pour le moins impressionnante, cette boîte de Pandore n'est pas gourmande pour un sou. New York s'effondre, et les affrontements bibliques s'enchaînent sans peine sur mon HD3870 et son Core 2 Duo 3 GHz, tous détails au plafond.

En Deux Mots

QUEL DOMMAGE ! CERTES BIEN RÉALISÉ ET ORIGINAL, LEGENDARY EST ÉGALEMENT LINÉAIRE À SOUHAIT ET PLIÉ EN UNE DIZAINE D'HEURES AU PLUS. D'OÙ UNE NOTE EN FORME DE CHIFFRE DE LA BÊTE, MAIS FRANCHEMENT, ON A VU PIRE.

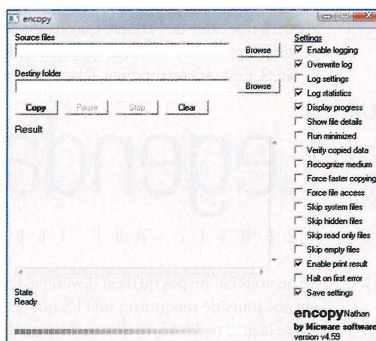
+ Créatures atypiques
+ Ambiance forte
− Durée de vie ridicule
− Trop facile

6 TECHNIQUE
6 ARTISTIQUE
5 INTÉRÊT

Des Utilitaires à la Mode

PAR C_WIZ

Pendant que les petits gars de Microsoft tentent de finir Windows Seven pour le milieu de l'année prochaine (mais ne le répétez à personne), les créateurs d'utilitaires continuent de combler petit à petit les failles de nos systèmes d'exploitation fenêtrés. Fonctionnalités de copies avancées, aide à la manipulation de fenêtres... Rassurez-vous, on ajoutera tout de même une petite couche de divertissement au milieu de tout ça !



L'interface n'est pas ultramoderne, mais peu importe. On peut tenter un tas d'options selon les cas. Un disque dur malade ne réagissant pas de la même manière qu'un DVD rayé.

Encopy

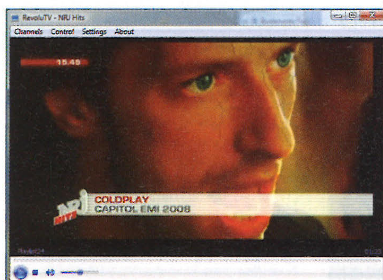
- VERSION : 4.59
- ÉDITEUR : Micware Software
- LICENCE : Freeware
- URL : www.geocities.com/micwarecentral/micp.htm#encopy

Nous faisons tous des cauchemars. Parmi les plus terribles, il y a celui où, en tentant de visionner des photos gravées sur un DVD, on s'aperçoit que la galette refuse d'être lue. L'histoire se termine généralement par un proche qui vous achève à coups de couteau pour avoir osé perdre ses précieuses données. Le plus triste, c'est que ce n'est pas qu'un cauchemar, cela peut nous arriver à tous. Quand un média ou un disque dur n'a pas envie d'être coopératif, Windows baisse les bras et abandonne l'idée de sauver ne serait-ce qu'une partie de vos données. Encopy est un peu plus compatissant puisqu'il est spécialisé dans les cas difficiles. Au pire, il permettra de récupérer des morceaux de fichiers ce qui peut souvent suffire. Autant le dire, Encopy n'est pas un utilitaire que vous utiliserez tous les jours. Sa présence dans votre trousse de secours est en revanche indispensable.

RevoluTV

- VERSION : 1.4
- ÉDITEUR : RevoluTV Software
- LICENCE : Freeware
- URL : http://sites.google.com/site/RevoluTV

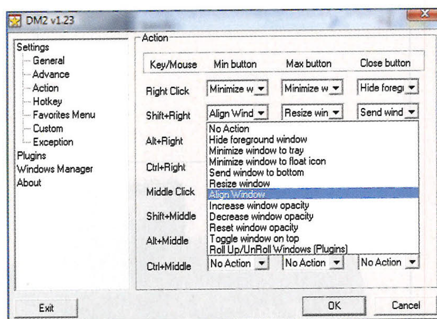
Si Internet nous a apporté les vidéos et la musique à la demande avec Youtube, Dailymotion ou Deezer, parfois on se sent un peu nostalgique. Devoir chercher soi-même ce que l'on regarde et écoute est une lourde responsabilité que, parfois, on a envie de laisser à quelqu'un d'autre. Comme au bon vieux temps de la télé et de la radio. Mais comment faire quand on a abandonné ces technologies ? Screamer Radio regroupe dans une interface simple des centaines de radios du monde entier. Pour la télévision, c'est généralement plus compliqué. Les « grandes chaînes » n'ont pas toutes assimilé l'intérêt de diffuser sur le Net, mais ça ne veut pas dire qu'il n'y a rien à regarder. RevoluTV permet d'en visionner un bon paquet directement par le biais de son interface : des services vidéo comme les flashs d'infos à la demande de la BBC ou le service météo de France 2 qui permet de consulter le dernier bulletin de prévisions. On trouve aussi une grande quantité de chaînes d'information en provenance de divers pays (CNN compris). 51 chaînes musicales complètent le tout, avec des choses connues comme NRJ ou MCM. RevoluTV regroupe nombre de chaînes intéressantes dans une qualité qui ne fait pas saigner les yeux. Un bon divertissement pour les longues soirées d'hiver.



Fenêtres redimensionnables, pas de plug-in bizarres à installer, RevoluTV apporte un tas d'avantages face aux sites des différents fournisseurs de contenus.

La liste de chaines inclut aussi bien des contenus français (une vingtaine de chaînes) qu'internationaux. Ici la version américaine CNN.





La liste d'actions possibles est longue. Tous les raccourcis sont configurables, clic droit et clic du milieu sont supportés, il ne manque que la gestion de la roulette...

DM2

- VERSION : 1.23.1
- ÉDITEUR : Weird, Flyfancy
- LICENCE : Freeware
- URL : http://dm2.sourceforge.net/

Si Microsoft ne change que la couleur de ses fenêtres d'un système d'exploitation à l'autre, sous Linux, c'est une tout autre histoire. Les amateurs de pingouins font des fixations sur les fenêtres et passent leur temps à changer de gestionnaire. Du temps perdu ? Pas si sûr, car ils découvrent parfois quelques fonctionnalités intéressantes comme la possibilité d'envoyer une fenêtre dans un coin de l'écran par exemple. DM2 arrive avec cette mentalité : améliorer la gestion des fenêtres. Dans le lot, on adorera de suite le clic droit sur le bouton minimiser qui envoie une fenêtre à droite de votre menu démarrer. On trouve d'autres idées bienvenues comme la possibilité de créer des icônes flottantes pour ses applications. Par défaut, un clic droit en maintenant la touche Maj va vous permettre de ranger votre application dans un coin de l'écran. La même action sur le bouton de maximisation fera apparaître un menu déroulant pour choisir une taille fixe en pixels pour sa fenêtre ou un pourcentage de la taille existante. Ce n'est qu'une toute petite partie des options proposées puisque l'on trouvera des raccourcis pour faire passer une fenêtre en arrière-plan, la forcer au premier plan, ou la rendre plus ou moins transparente. Le tout est gratuit et ajoute des choses utiles comme un menu favori dans les boîtes d'ouverture et de sauvegarde de fichiers. Du grand art.

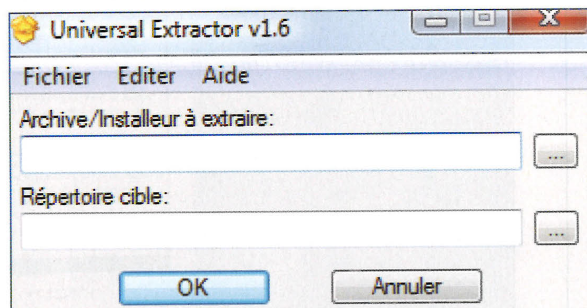


En cliquant avec le bouton droit sur la fonction qui permet de maximiser la taille de la fenêtre, cette petite boite apparaît. Elle représente les diverses positions où, d'un clic, on enverra la fenêtre sur l'écran.

Universal Extractor

Nous vous avions déjà parlé d'Universal Extractor, un petit logiciel magique qui d'un clic droit permet de décompresser et décoder quasiment tous les fichiers existants. Il s'occupe des archives classiques, bien entendu, zip et rar mais aussi msi et autres cab et wim. Il va même un peu plus loin que ça cependant puisqu'il permet d'aller chercher à l'intérieur des fichiers exécutables d'installation (typique des programmes téléchargés sur Internet), ou encore tous les formats d'ISO de CD et DVD (y compris l'infâme format propriétaire de Nero). On adorera aussi sa capacité à défricher des formats de fichiers propriétaires de Microsoft, comme les .mht (le format de sauvegarde d'Internet Explorer), les fichiers Office Open XML (docx et compagnie), les archives Windows Update ou encore les différents formats de fichiers d'aide (y compris ceux qui ne sont plus reconnus sous Vista). Son développement s'était un peu arrêté depuis un an et demi, mais comme vous pouvez le voir dans notre liste précédente, il s'est remis au goût du jour. Les dernières variations des outils de compression sont supportées ce qui rend Universal Extractor encore plus indispensable. Merci Monsieur !

Universal Extractor dispose de sa propre interface, mais on peut choisir de l'utiliser en extension système pour qu'il s'ajoute automatiquement dans le menu qui apparait lors d'un clic droit sur un fichier.



- VERSION : 1.6
- ÉDITEUR : J. Breland
- LICENCE : Freeware
- URL : www.legroom.net/software/uniextract

Top Utilitaires de la rédac

Lecteurs vidéo :
Gomplayer 2.1.9.3754
Media Player Classic Home Cinema 1.1.604
VLC 0.9.4
Media Portal 1.0 RC3

Lecteurs audio :
iTunes 8.0.1.11
Winamp 5.541
Foobar 2000 0.9.5.6

Mailreaders :
Outlook 2007
Mozilla Thunderbird 2.0.0.17

NewsReader :
Pan 0.133
Newsleecher 3.95b1

Pagers Internet :
Trillian Pro 3.1.11.0
Miranda 0.8.0
Windows Live Messenger 8.5

Anti spam :
Spamihilator 0.9.9.43
POPFile 1.0.1

Antilourds :
AdAware 2008
HijackThis 2.02
Autoruns 9.35
ClamWin 0.94
Malwarebytes Anti Malware 1.30
Spyware Terminator 2.3.0.494

Downloaders :
FDM 2.6.792
WinBITS 1.0.0

Customisation :
Desktop Sidebar 1.05.116
StyleXP 3.19
DExposE2 08.05.2009
Iconoid 3.8.5
Rainbow Folders 2.055

Clients FTP :
FlashFXP 3.8.1292
FileZilla 3.1.5
SmartFTP 3.0.1023

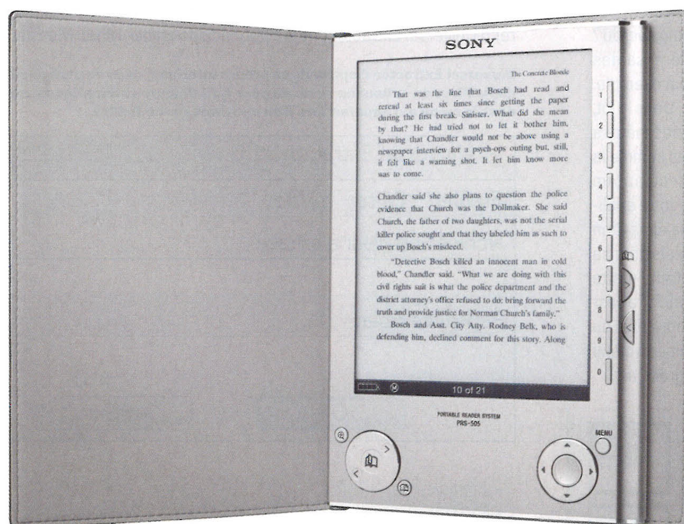
Browsers Web :
Firefox 3.1 beta
Google Chrome beta
Internet Explorer 8 beta 2

Browsers d'images :
ACDsee Pro 2.5
Xnview 1.95.2

Optimisation système :
CCleaner 2.13.720
Defraggler 1.03.094
Process Explorer 11.21

Quoi de Neuf

par Yavin



Sony Reader

Voilà plusieurs années qu'un paquet de monde nous annonce la mort du papier et le passage au tout électronique grâce aux « book readers ». Jusque-là pourtant, ces engins ne nous avaient vraiment pas convaincus, autonomie dérisoire, confort de lecture discutable et ajout de contenu compliqué formaient les trois doléances les plus récurrentes à propos d'engins vendus à des prix souvent prohibitifs. Le Japonais Sony, lui, continue de chercher des solutions afin d'imposer le concept et son petit dernier ne manque pas d'atout pour séduire les lecteurs les plus exigeants. Son autonomie permettra de lire environ 6800 pages (en données constructeur) et la bestiole est capable de visionner une tonne de formats allant du simple fichier texte au format Adobe Acrobat en passant par les images et même les musiques encodées en MP3 ! Reste que ce qui nous intéresse dans ce produit, c'est le confort de lecture. Après avoir testé, il faut reconnaître que c'est assez bluffant et passé quelques petites minutes d'adaptation, on ne fait plus vraiment la différence entre une page papier et ce joli joujou dont le seul vrai défaut reste le prix auquel il est actuellement proposé.

Fabricant : Sony
Site Web : **www.sony.fr**
Prix : Environ 300 euros



Powershot SX110 IS

S'il fallait citer une gamme de produits afin de représenter l'excellence, on serait tentés de citer tous les Powershot de chez Canon. Spécialement conçue pour ceux qui désirent s'initier à la photo sans trop dépenser ni se prendre la tête, la gamme a toujours su proposer des appareils intuitifs et de bonne qualité à des prix franchement abordables. Ce nouveau modèle ne déroge pas à la règle et est doté d'un capteur 9 mégapixels, un « grand » écran de 3 pouces, zoom optique 10x et la capacité de prendre des clichés en luminosité très basse grâce à la possibilité de monter en 1600 et 3200 ISO. L'appareil accepte les cartes mémoire SD, SDHC et MMC et est, comme ses illustres prédécesseurs, entièrement débrayable si l'on veut faire de la « vraie » photo. Quant aux frileux plus adeptes des modes de prises de vue entièrement automatiques, ils s'orienteront toujours vers la gamme Ixus du même constructeur, bien plus adaptée à leurs besoins.

Fabricant : Canon
Site Web : **www.canon.fr**
Prix : Environ 230 euros







Roccat Kone

Avec tous les FPS qui déboulent en cette fin d'année, mieux vaut s'équiper d'une souris adaptée si l'on veut briller sur tous les serveurs de la planète. Ce joli périphérique arrive donc à point nommé et est censé nous aider à montrer au monde entier qui est le plus fort. Plutôt agréable à prendre en main, la souris se révèle malheureusement désagréable quelques minutes à peine après avoir posé la paume sur sa coque. Plus grave, le système de fixation des poids livrés avec la bête ne tenait que très mal sur notre version de test et rendait souvent la glisse carrément insupportable. En utilisation bureautique, nous avons aussi pu noter quelques désagréments sous Firefox avec lequel la molette n'était même pas reconnue alors que nous venions de mettre les pilotes (qu'il est obligatoire de récupérer sur Internet, bonjour la convivialité…) à jour ! Inutile de vous dire qu'avec de tels griefs, nous ne voyons vraiment pas pourquoi nous vous conseillerions ce périphérique « gaming » qui ne satisfera personne.

Fabricant : Roccat
Site Web : **www.roccat.org**
Prix : Environ 70 euros

Eee Top

Il n'est pas beau, mon nouvel iMac ? Oups, pardon, ce n'est pas du Apple mais la nouvelle machine du taïwanais Asus, encore une fois estampillée de son désormais célèbre label « Eee » (Easy to learn, Easy to work, Easy to play). Cette fois, le constructeur nous propose un véritable ordinateur de bureau, complet, entièrement intégré dans une jolie coque incluant un bel écran tactile ! Au niveau des caractéristiques techniques, on trouve un processeur Intel Atom cadencé à 1,6 GHz (n'espérez même pas jouer aux jeux récents) et un chipset graphique 945 GSE plutôt faiblard. La machine se destine avant tout à la bureautique, tourne sous Windows XP et dispose d'1 Go de mémoire vive ainsi qu'une capacité de stockage de 160 Go. Cependant, malgré d'indéniables qualités, le prix auquel la bécane est vendue a de quoi rebuter, surtout que le plastique utilisé donne une impression de fragilité un peu déconcertante. Et je ne parle pas du clavier, certes réussi (et encore une fois dans le sillage d'Apple) mais sans pavé numérique ! Pour une machine de bureau, le choix est plus que curieux.

Fabricant : Asus
Site Web : **www.asus.fr**
Prix : A partir de 550 euros



TviX 2230

Très populaires il y a encore quelque temps, les disques durs multimédias sont désormais confrontés à la concurrence assez féroce des « box » de certains fournisseurs d'accès à Internet. Mais pour ceux qui n'ont pas la chance de disposer de ces concentrés de technologie, ils restent une valeur sûre si l'on veut profiter pleinement de son beau téléviseur lors des longues soirées d'hiver. Ce nouveau-né de la célèbre gamme TviX est capable de lire des fichiers encodés en haute définition (jusqu'en 1080i) et pourra les diffuser de manière optimale grâce à sa connectique HDMI 1.1. On disposera également d'un tuner TNT malheureusement d'ancienne génération et incapable de gérer la toute récente TNT HD ! Pour les formats, il sera possible d'en lire une quantité assez phénoménale mais on retiendra surtout les plus populaires tels que les AVI, XVID, MPEG, WMV pour la vidéo et MP3, AAC et OGG côté audio. Un joli joujou doté de capacités de stockage allant de 160 à 500 go, peut-être un peu cher mais tout de même bien alléchant.

Fabricant : Dvico
Site Web : **www.dvico.com**
Prix : À partir de 349 euros

Hellgate London

LA CORÉE, C'EST L'ENFER

En équilibre au bord du gouffre depuis des mois suite à un flop commercial d'anthologie et à la fermeture de Flagship Studios, Hellgate London semblait voué à disparaître... En effet, il y a peu, Namco Bandai, coéditeur d'Hellgate, annonçait officiellement que ses serveurs seraient arrêtés le 31 janvier 2009 au soir. Pourtant Hanbitsoft, le studio coréen qui par un hasard de marché improbable a récupéré les droits d'Hellgate London et de Mythos, annonce que « Non, ce ne sera pas la fin ! Il y a déjà une équipe qui bosse sur le futur de ce jeu grandiose, et les Coréens y joueront encore pendant longtemps ! ». Bon j'exagère un peu le ton de la chose, mais toujours est-il qu'Hellgate devrait survivre... en Corée. Vous, pauvres Français, vous pouvez pleurer, car fin janvier tout sera fini. Ayons une pensée pour ceux qui ont souscrit un abonnement à vie au jeu...





ÉDITO

NOUS Y VOILÀ. MAINTENANT QUE LES SERVEURS D'AGE OF CONAN ET DE WARHAMMER ONLINE SONT PASSÉS LIVE, FUNCOM ET MYTHIC SE CHAMAILLENT DANS LEUR COIN POUR SAVOIR QUI A AMASSÉ LE PLUS DE SOUS. LOIN DE CES DISPUTES DE GAGNE-PETIT, BLIZZARD VIENT DE DÉGAINER L'ARTILLERIE LOURDE AVEC LA SORTIE DE WRATH OF THE LICH KING. SI VOUS ME CHERCHEZ, NE VENEZ PAS À LA RÉDAC, JE N'Y SUIS PAS.

Diablo III

FEMME FATALE

Lors de la Blizzcon Californienne de 2008, Blizzard a dévoilé la troisième classe de son Diablo III, j'ai nommé : la Sorcière. Le personnage en lui-même n'a rien de très original pour la série (déjà vu), mais la demoiselle a plus d'un atout dans sa manche. Non, je ne parle pas de sa plastique athlétique, mais de ses nouveaux pouvoirs qui vont faire rêver plus d'un nerds. Allez donc sur www.blizzard.com/diablo3/characters/wizard.xml et jetez un œil à son sort « ralentissement de temps », vous m'en direz des nouvelles.







Tabula Rasa

FRAGGY BIRTHDAY !

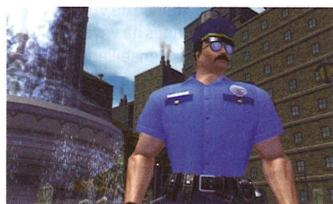
Pour fêter sa première année d'existence, Tabula Rasa vient de s'offrir une vue FPS. Autre heureuse nouvelle, histoire que cet ajout ne soit pas uniquement accessoire, les joueurs peuvent désormais utiliser des lunettes de visée sur leurs armes pour en accroître la précision. Une bien bonne idée que Richard a sans doute eue lors de son voyage dans la navette spatiale ISS..., à moins qu'il ne se soit inspiré de ce que les fans réclamaient à cor et à cri sur les forums depuis... un an en fait ! On capte bien le Net dans l'espace ?



City of Heroes

AU BOULOT LES PYJAMAS !

Pendant que les gens ordinaires comme vous et moi se rendent au travail, les super-héros se contentent d'attendre dans leur sofa que le monde soit en danger, ce qui n'arrive pas exactement tous les jours. Depuis l'update 13 de City of Heroes/City of Villains, chaque fois qu'un joueur se déconnecte dans un lieu public (hôpital, police, cimetière...), son surhomme va se mettre au travail et accumuler des bonus en vue de sa prochaine partie (bonus de gain d'XP, d'influence etc.). Voilà une petite idée fort bien vue, qui repense le vieillissant concept MMO des auberges, et met un terme à 40 ans de pyjamacratie. Au boulot les feignasses !





Champions Online

BILL ROPER ENFILE DES COLLANTS

Il était une fois un homme qui était numéro deux dans une petite boîte nommée Blizzard. Cet homme ambitieux rêvait de devenir calife à la place de Michael Morhaime. Voyant que le poste serait pris pour un bout de temps, il décide un matin de fonder son studio et de le baptiser Flagship. Joie et félicité ! Enfin il pouvait coller sur sa porte le ronflant « Bill Roper – P.-D.G. » dont il rêvait tant. Mais coup de théâtre ! Son premier jeu fait naufrage ! Alors le petit Bill, guetté par les dettes et le chômage, est sur le point de jeter l'éponge et de suivre une formation pour devenir jardinier... Mais juste à temps, Cryptic Studios lui offre un poste de Design Director. Le job de la dernière chance ? Espérons que Champions Online ne fasse pas un flop, car sinon le mois prochain il passera le balai à la rédac !

World of Warcraft

UNE ASCENSION IRRÉSISTIBLE

C'était presque inévitable, dixit mon dentiste, ça y est World of Warcraft vient de franchir la barre des 11 millions de comptes actifs. La sortie de Wrath of the Lich King n'y est sans doute pas étrangère mais au-delà de ça, il faut reconnaître que Blizzard a mis les bouchées doubles pour appâter de nouveaux joueurs (parrainer un ami) et faire revenir les déserteurs (sort de résurrection), en offrant des mois gratuits à tour de bras à ses braves apôtres. Blizzard le sait, les mieux placés pour vendre WoW aux ignares, ce sont les joueurs. Enfin, c'est toujours ce que dit mon dentiste, ça vaut ce que ça vaut comme jugement.



Business

MAO TAXE LES BOURGEOIS

En Chine depuis dix ans, le nouvel Eldorado de la libre entreprise se nomme « gold farming ». Mais afin d'éviter que d'innocents fils de Mao ne pervertissent leurs âmes en commerçant avec ces misérables Occidentaux, le gouvernement chinois vient de poser sa patte griffue sur le marché des monnaies virtuelles. Désormais, toute entreprise, homme ou chien chinois, qui vendra de l'argent virtuel devra reverser 20 % de son bénéfice à sa mère patrie, qui, dans la foulée, a décidé de fixer elle-même le cours de ces monnaies. Le temps où les vendeurs de gold décidaient du prix unitaire de l'or en fonction du serveur, de la faction et de la population d'un jeu semble condamné à l'oubli. Bientôt les tarifs seront revus à la hausse, même dans les items shops de free-to-play pourtant tout à fait légales. Que voulez-vous, on prend l'argent là où il est ma bonne dame...



Warhammer Online

RENFORTS EN APPROCHE

Deux mois après son lancement, Warhammer Online va bien, merci pour lui. Fort de ses 800 000 abonnés (pour 1,2 million de boîtes vendues), le MMO de Mythic Entertainment s'offre une première vraie mise à jour mettant à la disposition des joueurs deux nouvelles classes de personnages. Ainsi, l'Ordre accueillera le Chevalier du Soleil Flamboyant, quand la Destruction se verra épaulée par le Garde Noir des Elfes Noirs. En offrant à chaque faction une nouvelle classe tank, le développeur espère combler l'actuelle lacune de l'Ordre chez qui les porteurs de plaque font cruellement défaut. Cela dit, avec 75 % des joueurs de Warhammer Online qui évoluent au sein de la Destruction, on peut dire que les joueurs tout court font défaut à l'Ordre. Espérons que le Chevalier du Soleil Flamboyant, classe très appréciée par les joueurs plateau de Warhammer, inverse la tendance.



The Chronicles of Spellborn

Spellborn to be alive

UN BEAU MATIN, L'HUMANITÉ A PRIS CONSCIENCE QU'ELLE AVAIT ENGENDRÉ SAVONFOU. LE LENDEMAIN À HUIT HEURES TAPANTES, TOUTE LA POPULACE S'EXILAIT SUR UN MÉTÉORE ET SE CONDAMNAIT À DÉRIVER POUR L'ÉTERNITÉ. C'EST LONG COMME PUNITION, MAIS QUAND ON CONNAÎT SAVON, ÇA SE JUSTIFIE.





Désolé de vous l'annoncer comme ça, mais nous sommes tous foutus. Dans un futur proche, nous allons délaisser la science pour prier les huit dieux. Les guerres de religion vont fleurir un peu partout à la surface du Globe. Un vrai feu d'artifice ! Et d'un seul coup, notre triste routine basculera dans un séduisant univers post-apocalyptique. Ceci n'est qu'une alternative. Toujours est-il que dans Spellborn, l'humanité s'est exilée pour coloniser un champ d'astéroïdes connu sous le nom de Royaume Fragments. Là-bas, point de télé réalité, encore moins de Mac Do et pas même de ciel. Loin de leur monde ancestral, les survivants dérivent avec les autres races soumises à la volonté des huit dieux. Et, comme de bien entendu, toutes les espèces, regroupées en Grandes Maisons, se battent pour tenir le premier rôle dans les pensées de leurs divinités.



Les loots du jeu devraient être cohérents. Jamais un sanglier ne vous donnera de hache. Quelque part, oui, ça se comprend.

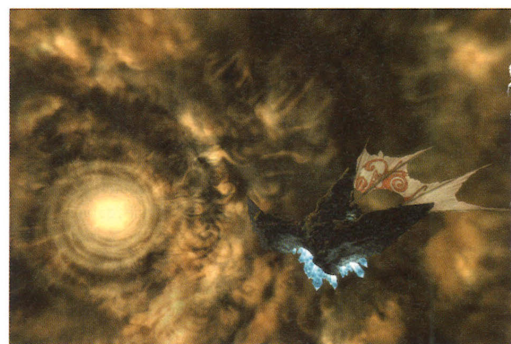
DANSEZ MAINTENANT !

Je ne sais pas ce que vous en dites, mais après la ribambelle de licences qui ont été portées en MMO, cet univers original fait plaisir à voir. C'est bien le mot, original. D'ailleurs Spellborn entend bien se démarquer de la concurrence par un système de combat loin des canons du MMO lambda. Avant d'être un jeu de rôle, TCOS est un TPS action. En gros, il est hors de question d'attendre patiemment que votre ennemi vous fracasse le crâne après une attaque, ou encore de vous contenter d'un clic négligeant pour tirer à l'arc. Ici, il faut viser l'adversaire, esquiver ses lames... bref, pour survivre, il faut jouer de la souris, suer sur son clavier et faire étalage de son skill. Bon, je vous présente ça comme une formidable nouveauté, mais nous arrivons à une époque où les MMO reposent tellement sur un système de ciblage, qu'il devient original de proposer un gameplay arcade. C'est fou, non ?

JEU DE NICHE REPÉRÉ

Bon, maintenant que je vous ai persuadé que Spellborn était la dix-neuvième merveille du monde (quelles sont les autres ?), redescendons sur Terre. Si ce système de combat n'est pas répandu chez nos amis les jeux en ligne, c'est que le moindre lag lui porte un préjudice monumental – Planet Side, je crie ton nom. Espérons qu'ils sachent comment esquiver le problème. Mais rien ne permet de l'affirmer. Car, dans le fond Spellborn n'invente pas grand-chose. Il repompe une grande partie des mécanismes classiques du MMO et tourne sous un Unreal Engine 2.5 déjà daté... mais voilà un petit jeu sans prétention inspiré à la fois de la fantaisie et du post-apocalyptique, un brin austère, mais plutôt bien foutu, qui s'adresse exclusivement à des joueurs peu regardants sur la technique et désireux de sortir des sentiers battus. Si vous pensez être de ceux-là, vous pourrez facilement vous faire un avis sur la bête, car le jeu sort en France le 27 novembre, et comme dans Dofus, le newbie parc du jeu (zone de départ) sera accessible gratuitement. Ensuite, et même si rien de définitif n'a encore filtré là-dessus, prévoyez un budget abonnement. Allez, courage ! C'est le moment de voler dans le portefeuille de grand-mère.

LUCKY



Le ciel est rare dans Spellborn, mais il vaut le détour !



FREE2PLAY
JOUER AU DOIGT ET SURTOUT À L'ŒIL

QUE VOUS SOYEZ RADIN, ANTI-SYSTÈME OU SIMPLEMENT PAUVRE, LE FREE2PLAY EST LÀ POUR VOUS. CE MOIS-CI, NOUS NOUS SOMMES PENCHÉS SUR LE CAS DU TACTICAL RPG ATLANTICA ONLINE, DU WOW WANNABE RUNES OF MAGIC ET DU CLUB DE RENCONTRE ASDA STORY.

• ATLANTICA ONLINE

Allez ! Commençons par un jeu qui nous invite cordialement à nous foutre sur la tronche. Dans un monde (très) vaguement calqué sur le monde réel, les joueurs constituent un groupe de mercenaires à qui ils feront gagner de l'expérience au fil des batailles au tour par tour. Les batailles en question sont largement inspirées par Final Fantasy. Les équipes acceptent neuf membres au maximum, qu'il est impossible de déplacer sur le champ de bataille. Les capacités des mercenaires sont déterminées par leurs armes, une épée frappe fort un seul ennemi, une lance en transpercera deux, un canon fait exploser toute une zone. Le jeu compte 17 donjons gavés de monstres à tuer et d'items à piller.





Bon, 17 donjons, cela peut paraître peu, mais pas de panique, il y a une deuxième couche de gameplay à explorer. Pour la découvrir, il faudra s'intégrer à une guilde et prendre le contrôle d'une ville ce qui, outre la satisfaction personnelle qu'on en retire, permet d'accéder à des équipements inédits et de guerroyer avec d'autres cités.
http://atlantica.ndoorsgames.com/

• RUNES OF MAGIC

« Les gars, on fait quoi aujourd'hui ? Ben, je ne sais pas trop chef, il paraît que WOW a encore gagné un million de joueurs, on devrait essayer de faire comme eux. » C'est à peu près ce qu'ont dû se dire les Taïwanais de Runewaker Entertainment un matin de désœuvrement. Ils se sont donc retroussé les manches, et comme les bougres sont durs à la tâche, le résultat dépasse de quelques longueurs le stade de la pale copie. Univers coloré, monstres originaux, l'empreinte du grand frère est omniprésente, mais en dépit du manque d'inventivité dans le gameplay, le monde de Runes of Magic n'en demeure pas moins attachant.
Que voilà un jeu qui vaut bien son pesant de gratuit !
www.runesofmagic.com





• ASDA STORY

Terminons ce mini-tour d'horizon par mon petit coup de cœur du moment : Asda Story. Ses développeurs se sont fait un devoir de créer un réel lien social entre les joueurs. Une fois votre personnage sur pied, votre priorité sera... de trouver l'âme sœur. Il est en effet presque indispensable si l'on veut progresser un minimum dans le jeu, de s'associer à un autre joueur pour débloquer des capacités d'entraide, comme des sorts de soin ou des bénédictions temporaires. Et cet engagement, c'est sérieux. Car ce « mariage » ne se fait pas entre personnages mais entre comptes. Vous serez donc obligé de coupler tous vos personnages avec ceux de votre âme sœur. Pour pimenter l'affaire, l'historique de vos relations sera visible de tous. Impossible de cacher votre nature volage ! Vive la transparence !
http://asdastory.gamescampus.com/

SAVONFOU



Wakfu

AUX ARMES, MAUVAIS CITOYENS !

EN DÉVELOPPEMENT DEPUIS DES ANNÉES, WAKFU VIENT ENFIN DE PASSER EN BÊTA OUVERTE. L'OCCASION POUR NOUS DE FAIRE LE POINT SUR UN DES MMO LES PLUS INNOVANTS ET AMBITIEUX QUE L'ON AIT VU DEPUIS BIEN LONGTEMPS.

Faut-il encore présenter Wakfu ? Dans le doute, voici un rapide topo de la chose. Wakfu est le second (enfin troisième si l'on compte Dofus-Arena) jeu d'Ankama, studio créateur de Dofus. Regardez autour de vous... En plus d'être en proie à la crise financière, la France délire en pleine Dofusmania. Vous avez un neveu de 12 ans ? Il joue à Dofus. Un voisin de 8 ans ? Il lit les mangas Dofus. Une petite nièce de 3 ans ? Elle regarde l'animé Wakfu à la téloche. Eh bien, en ces temps troublés, le studio roubaisien s'est pourtant mis en tête de responsabiliser la jeunesse. Wakfu n'est pas qu'une évolution technologique de Dofus. Malgré son design enfantin, ce MMO cache une audace démentielle. Imaginez un monde sans PNJ. Un monde où la politique et l'environnement seraient entièrement régis par les joueurs. Un univers dans lequel votre voisin Kevin, 11 ans, pourrait devenir gouverneur et venir vous réclamer des impôts injustes. La liberté parfois, ça fait peur.



Très bientôt, Dofus bénéficiera du même moteur graphique que Wakfu.



Parfois, le jeu propose spontanément des quêtes liées à l'écologie. Il faut bien occuper les joueurs.





LA CITOYENNETÉ EST UN DEVOIR...

Tout ça, c'est pour la théorie. Maintenant, étudions la chose de près. Il n'y a effectivement aucun PNJ en début de partie. Fort heureusement, un sympathique petit perso apparaît dans une bulle d'aide pour vous mettre le pied à l'étrier. Après vous avoir présenté le monde et l'interface du jeu, il vous enjoint très vite à trouver une faux et à vous intéresser à l'agriculture. Mais visiblement le public de cette bêta ne portait pas les topinambours dans leurs cœurs. Du coup, les joueurs font un peu nawak. La grosse masse est constituée de barbares qui tuent monstre sur monstre sans chercher à comprendre, et les quelques rares apprentis jardiniers, qui plantent arbre sur arbre pour faire naître une forêt, sont toujours suivis d'une poignée de salauds qui coupent arbre sur arbre pour se faire de l'argent. Le monde est impitoyable.

Guilde, maison, commerce et combats tour par tour... les bases du MMO sont toutes là.

MAIS QUI AIME LES DEVOIRS ?

Dans un monde idéal, Wakfu deviendrait très rapidement un MMO incontournable. Le petit couac dans cette affaire, c'est que sur la bêta, les joueurs n'avaient visiblement rien à foutre de la politique. Remarquez, les trois-quarts peinaient même à « ékrir leurs non sen fote ». Et puis, soyons réalistes, à 90 %, les joueurs vont certainement arriver de Dofus. Et dans cette phénoménale masse de personnes (a priori assez jeunes), combien vont vraiment se soucier de politique et d'environnement ? Un sur dix ? Un sur cent ?

Impossible à dire, mais j'ai comme l'impression que Wakfu se prépare des débuts difficiles. Si les mécaniques de gameplay sont ambitieuses et visent un public adulte (ou du moins impliqué), le design graphique semble plutôt destiné aux enfants. En partant de cette contradiction, Wakfu a tout pour devenir un MMO incompris ou à défaut, un MMO de niche qui mettra du temps à trouver son vrai public. Résultat des votes dans quelques semaines si tout va bien.

LUCKY

Le Seigneur des Anneaux Online : Les Mines de la Moria

L'ADD-ON QUI TOMBE À PIC

« EN RETARD ! EN RETARD ! EN RETARD, JE SUIS EN RETARD ! », CHANTAIT LE LAPIN D'ALICE AU PAYS DES MERVEILLES. CES MOTS RÉSUMENT DOUBLEMENT L'AVENTURE QUE JE VAIS VOUS CONTER AUJOURD'HUI, OÙ L'ON APPREND QU'IL N'EST PAS SI SIMPLE DE RENTRER DANS LA MORIA.



Quelle barbe, mes aïeuls ! T'es pas roi pour rien toi !



Une Session Play permet de rencontrer... le Balrog.



Où mettre mes points ?

Un beau matin Qenildor, petit elfe au nom orthographiquement improbable, fait ses premiers pas sur la bêta des Mines de la Moria. Un nain tout aussi improbable lui apprend la terrible nouvelle : une semaine auparavant, la Communauté menée par Gandalf a tenté de franchir le col de Caradhras. Mais mis en déroute par des conditions météo difficiles, nos neuf héros abdiquent pour finalement emprunter le passage de la Moria. Pour l'instant rien de tragique à l'horizon mais j'y viens. Catastrophe ! Le tentaculaire Guetteur du lac les attendait devant les mines et les a emmurés vivants ! N'écoutant que son cœur pur, Qenildor vole à leur rescousse en priant pour qu'ils n'aient pas fini en casse-croûte pour troll. Comme d'habitude dans Lotro, l'ami Qenildor a une longueur de retard sur les héros de Tolkien. C'est rapide, un héros.

LA SERRURERIE POUR LES NULS

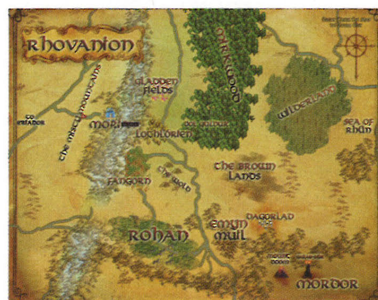
Suite au combat de la Communauté, deux pierres obstruent les portes de la Moria. Notre fier elfe, aidé des nains de passage, se met en tête de dégager la voie. D'après Clint Eastwood, il n'y a dans la vie que deux types de personnes : celles qui tiennent un revolver, et celles qui creusent. Ici Qenildor a un arc, les nains ont leurs pioches. Tandis que ces hardis nabots besognent, l'elfe repousse des loups. En un tour de main, la majestueuse cité de Balin s'ouvre à lui. Mais ô drame ! Le Guetteur est de retour. Impossible de pénétrer dans les mines tant que Qenildor n'aura rien pour le combattre ! Prévoyants, les nains lui fournissent un arc voué à devenir légendaire. Ce dernier n'est pas qu'un bout de bois ! C'est une relique, un véritable compagnon à qui il faut faire prendre de l'XP. N'en déplaise à la S.P.A., de nombreux loups sont morts pendant cette mission. Puis arrive le moment crucial. Comment reforger l'épée ? Où répartir cette expérience durement gagnée ? Booster le DPS ? Les coups critiques ? Les tirs rapides ? Qeni ne sait plus ce qu'il a fait, peu importe. Désormais armé, il peut braver le Guetteur et entrer dans ces Mines où, paraît-il, tout n'est que mort.

EMBALLÉ PAR BALIN

Horreur, effectivement, tout le monde est mo... Ah non. En fait, tous les joueurs de la bêta s'étaient rassemblés pour une fête de clôture. Encore une fois, Qenildor était arrivé en retard. Les développeurs du jeu présentaient à la foule le bestiaire de la Moria. Mais le monde est cruel et les aventuriers ne regardaient pas tant les créatures qu'ils les étripaient. Pour l'âme sensible de notre héros, la scène était trop insoutenable. Les larmes aux yeux, il s'est enfoncé en hurlant dans les couloirs de la Moria. Un escalier interminable. Une forêt souterraine. Un ravissant petit campement nain. Le visage de Balin gravé dans la roche... Ces mines sont à la fois immenses et surprenantes. Très vite perdu, Qenildor ne savait plus où donner de la tête. Un puits de lumière tapissé de miroirs. Un chaotique camp de gobelins. Un... trou. Une chuuuuuuuuuuute interminable. La mort.

De toute façon sauver la Communauté était au-dessus de ses forces. Vous pensez pouvoir faire mieux ? Voilà qui tombe bien car quand vous lirez ces lignes, l'add-on des Mines de la Moria sera déjà dispo.

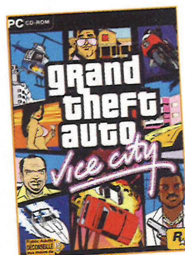
LUCKY



De Moria au Mordor, la route est encore longue.

MODS

CE MOIS-CI, NOUS ALLONS VOYAGER DANS LE TEMPS, CROISER DES RACES DE SPACE OPERA ENTRE ELLES, ET RENOUER AVEC NOS VIEUX AMOURS DE NERDS. FRANCHEMENT, JE NE VOIS PAS CE QUE VOUS ATTENDEZ POUR ABANDONNER DÉFINITIVEMENT LA VIE RÉELLE.



BACK TO THE FUTURE: HILL VALLEY

Grâce aux études de feu le professeur Emmett Lathrop Brown, nous savons depuis les années 80 comment voyager dans le temps à peu de frais. Une guimbarde vaguement rafistolée, un long câble, une grosse horloge moche, un bel orage, et roule ma poule! Si les travaux manuels ne sont pas votre truc, il vous reste toujours ce mod qui transforme votre GTA Vice City en un jeu inspiré de Retour vers le Futur. Cette conversion totale permet de revivre certains grands moments des trois films de la saga, comme ce fameux passage où Marty McFly doit choper la foudre avec sa DeLorean DMC-12 pour retourner en 1985, ou courser Biff Tannen en skate volant pour récupérer l'almanach des sports. L'action se déroule bien évidemment à Hill Valley que l'on peut visiter à cinq époques distinctes: 1985, 1985 « alternatif », 1955, 1885 et 2015. Pour passer d'une année à l'autre, vous pourrez conduire, outre la bonne vieille DeLorean, le train Jules Verne, histoire de vous la péter au prochain congrès de la mutuelle des cheminots.
www.bttfhillvalley.co.uk

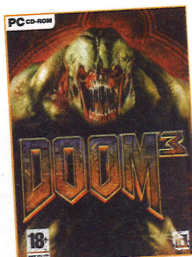




BATTLESTAR GALACTICA-COLONIAL WARS



Le crossover, c'est l'art de mélanger deux univers, ici Star Wars et la série Battlestar Galactica. Gardez le premier intact, rajoutez-y les vaisseaux du second, secouez bien fort... et voilà un mod tout neuf! Après quelques longs travaux de ravalement, la version finale de Battlestar Galactica-Colonial Wars est enfin en ligne (comprendre: une version sans les deux millions et demi de bugs constatés lors de la première mouture sortie en juin). Est-il besoin de vous expliquer de quoi il s'agit? Oui? Le mod se focalise sur les combats spatiaux et propose de jouer avec les unités des forces des 12 Colonies ou des Cylons, et de les faire se mesurer aux vaisseaux rebelles et impériaux de la trilogie Star Wars. Les fondus de Battlestar Galactica vont enfin pouvoir se venger de leurs homologues trop gâtés de chez Lucas.
www.moddb.com/mods/battlestar-galactica-colonial-wars/downloads/bsg-colonial-wars-gold



THE DARK MOD

Derrière ce titre énigmatique se cache une idée terriblement bonne: reproduire le gameplay de Thief à partir du moteur de Doom 3. Les Anglais à l'origine du projet viennent juste d'éditer une première mission: The Tears of St Lucia. Un travail d'orfèvre que les possesseurs de Doom 3 seraient bien inspirés d'aller télécharger. Pour ceux qui sont passés à côté, rappelons que la série des Thief vous met dans la peau d'un voleur un peu espion dans une ville médiévale. À mille lieux du bourrinage, ce FPS mise sur la discrétion et l'infiltration de places fortes. Tout le gameplay consiste à s'emparer des biens précieux d'autrui avant de s'enfuir ni vu ni connu. Il est désormais possible de s'adonner à ce jeu subtil tout en profitant de la puissance du moteur d'id Software. Mais bon, c'est pas tout ça les gars, il va falloir se dépêcher de nous pondre la mission deux, hein? Non mais, c'est qu'on a une rubrique à alimenter nous!
www.thedarkmod.com

SAVONFOU



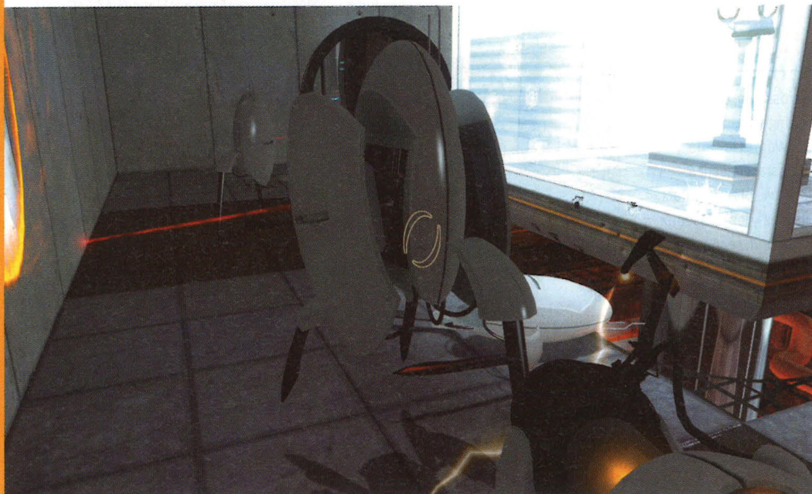


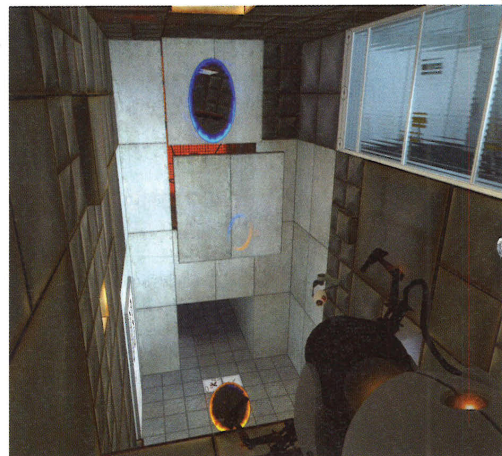


Portal Prelude

PRELUDE, C'EST PLUS FORT QUE TOI

PORTAL PRELUDE, C'EST COMME L'ACNÉ, LE MAL DE DOS OU LA TENDINITE DU POIGNET, TOUS LES AMATEURS DE FPS DOIVENT Y PASSER UN JOUR. SI VOUS VOUS DITES : POUR LE MOMENT « J'AI ÉTÉ ÉPARGNÉ », SACHEZ QUE VOTRE HEURE VIENDRA. TÔT OU TARD. ET CERTAINEMENT PLUS TÔT QUE TARD.


Dès la première salle, vos réflexes vont être mis à rude épreuve.



Portal Prelude... Portal Prelude... Vous cherchez et pourtant ça ne vous dit rien. Bon, reprenons depuis le début. À la base, Portal Prelude est un projet de mod pour Portal initié par Nicolas "NykO18" Grevet. Un beau matin, notre homme s'est levé et a constaté que la scène mod de Portal ne créait que des puzzle maps isolées. Comment ? Personne n'a encore osé faire un scénario complet ? Qu'à cela ne tienne. Dans son coin, début 2008, il réalise une petite dizaine de cartes et commence à écrire un bout d'histoire. « L'idée c'était de mettre sur pied une aventure antérieure à Portal. Montrer le parcours d'un autre cobaye. » Très vite, à mesure que le projet prend forme, il débauche deux autres moddeurs croisés sur Internet : Jérémy "Capitaine Mousse" Barbe et Marc "Moroes" Bidoul. Fin octobre, le public découvre le fruit de leur travail. Un mod très complet plus long que le jeu original, mais également plus exigeant au niveau du skill. Un travail de longue haleine (d'après les développeurs) pour un résultat excellent (d'après moi).

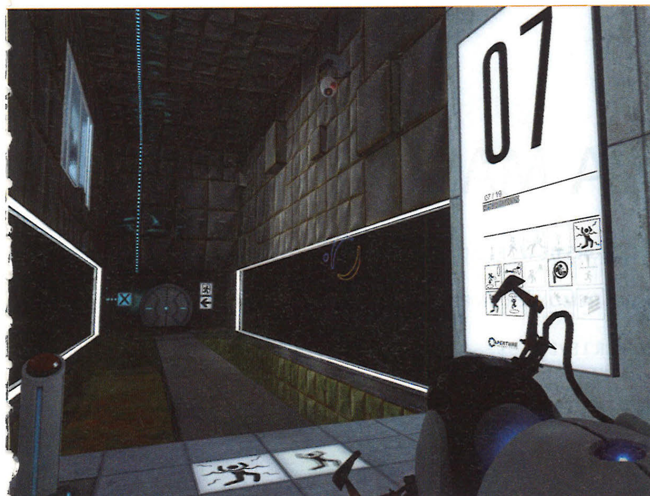


DEUX COMMUNAUTÉS

Dans le camp des joueurs, le mod n'a laissé personne indifférent. « Nous avons rencontré deux types de retour sur notre travail », déclare Moroes. « D'un côté, il y a les joueurs qui trouvent Prelude trop difficile, trop axé sur le skill et, de l'autre, il y a ceux qui nous avouent avoir préféré cette aventure à celle du Portal original. » Et NykO de poursuivre : « Ce qui est dur à encaisser, ce sont les joueurs qui renient notre approche hardcore gamer parce qu'ils n'ont pas réussi à passer la première salle en dix minutes. En même temps, j'avoue que nous avons mal dosé la difficulté des premiers niveaux. Voilà pourquoi nous préparons un patch 1.1.0, histoire de corriger un peu tout ça ». Pourquoi patcher ? Tout simplement parce que Prelude a un réel public et avait déjà des fans avant même sa sortie. D'ailleurs, l'énorme buzz qui l'a précédé a surpris tout le monde, même ses développeurs. « Le fait d'avoir envoyé une version preview au site Moddb.com (ndlr : une référence) a beaucoup contribué au succès du jeu.



Mais je monte comment, moi ? Vous ne connaissez pas l'ascenseur, les gars ?



Ça a l'air facile, hein, comme ça ? Attendez d'y être pour juger...



Un surveillant derrière une vitre opaque. Oppressant.

Depuis deux mois, nous recevons des dizaines de mails chaque jour. L'air de rien, ça nous a mis une sacrée pression. Après le trailer, c'est devenu juste inimaginable... Du jour au lendemain, on a eu l'impression que les joueurs attendaient qu'on réalise un miracle, un mod meilleur que Portal lui-même. Pourtant, nous ne sommes pas professionnels (même si Moroes a signé chez Ubisoft depuis peu) et nous n'avons aucune affiliation avec Valve. » Justement, parlons-en...

ET VALVE ALORS ?

La question est naturellement arrivée sur le tapis : « Et Valve dans tout ça, que vous ont-ils dit ? ». C'est vrai après tout, si un développeur est connu pour être proche de ses moddeurs, c'est bien lui. La preuve, les créateurs freelance de Counter-Strike sont ceux qui signent aujourd'hui Left 4 Dead pour le compte du studio américain. Idem pour les p'tits gars de Narbacular Drop qui ont justement accouché de l'excellent Portal. Alors, crachez le morceau, après un si bon mod, que vous a dit Valve ? « Rien, répond Mousse. Silence radio ». « Le truc, poursuit NykO, c'est qu'en ce moment Valve recherche un doubleur pour le personnage de Cave Johnson, le fondateur CEO d'Aperture Science qui, dans Portal, était déjà mort. » Quand un studio cherche à faire parler les macchabées, soit il a en tête de faire un jeu ponctué de flash-back, soit il prépare une préquelle. Un épisode zéro en somme. Vous sentez venir le truc ? Sans parano aucune, on est en droit de se demander si le mod indépendant Portal Prelude n'aurait pas purement et simplement devancé un projet commercial en développement chez les potes de Gabe Newell.

Attention, Prelude adore les mitrailleuses !



ERREUR DIPLOMATIQUE ?

Eh bien, figurez-vous que nous sommes allés poser la question à Valve. Enfin, disons qu'on a envoyé des mails, mais ça le fait toujours de dire qu'on est allé poser la question. La réponse qui nous est revenue trois jours plus tard était sans appel : « Nous ne communiquons pas sur Portal Prelude pour l'instant. » Voilà. De là, on peut conclure à peu près tout et n'importe quoi. Et pourtant, pour une raison inconnue, mon intuition me dit que le prochain Portal officiel sera un épisode genèse. J'en mettrais ma seconde main gauche à couper. Pour une fois, Valve aurait été pris de court par sa communauté ? Possible. En attendant, même si le grand manitou refuse de reconnaître son enfant illégitime, les joueurs (et particulièrement le public américain) ont déjà fait son succès.

LUCKY

INTERVIEW
Hardcore

SI VOUS N'AVEZ PAS ENCORE JOUÉ À PORTAL PRELUDE (DISPO SUR NOTRE JOLI CD), JE VOUS DÉCONSEILLE LA LECTURE DE CET EXTRAIT DE NOTRE ENTRETIEN AVEC SES DÉVELOPPEURS POUR CAUSE D'ÉVIDENTS RISQUES DE SPOIL. MERCI DE VOTRE COMPRÉHENSION.

JOYSTICK : L'AMBIANCE DE PRELUDE EST BIEN PLUS GLAUQUE QUE CELLE DE PORTAL. VOUS POUVEZ NOUS EXPLIQUER CE CHOIX ?



NykO18 : En fait, dans Prelude, Glados n'existe pas encore. J'ai imaginé que son humour cynique était l'aboutissement de nombreux tests. Dans ce mod, les surveillants de l'expérience jouent plus à déstabiliser le cobaye (ndlr : vous, donc). Leur discours est beaucoup moins « humain » et complice que celui de l'I.A. de Portal. Je voulais créer un décalage, une ambiance plus glauque. C'est également pour cette raison que Prelude est plus difficile que le jeu d'origine. Et aussi parce que j'en ai marre des jeux casual !

JOYSTICK : VOUS VOUS RENDEZ COMPTE QUE J'AI PERDU UNE APRÈS-MIDI DE TRAVAIL POUR PASSER LA SALLE 9 ?

NykO18 : Désolé (rires). J'ai vraiment voulu que la salle 9 soit un palier dans la difficulté du jeu. Paradoxalement, ce puzzle peut être résolu d'une façon extrêmement simple. Un saut perpétuel avec deux portails suffit à atteindre la sortie.



Mousse : Chaque jour je vais voir des vidéos sur youtube. C'est incroyable de constater le nombre de solutions que trouvent les joueurs ! Des solutions auxquelles on n'avait pas du tout pensé. Ça prouve bien la richesse de gameplay de Portal.

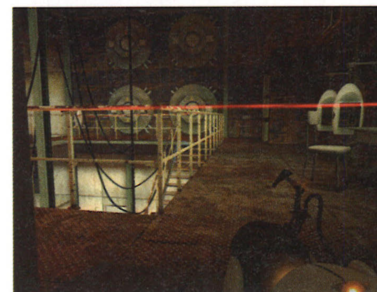
JOYSTICK : MAINTENANT QUE CE MOD EST TERMINÉ, DE NOUVEAUX PROJETS À L'HORIZON ?

NykO18 : Prelude n'est pas tout à fait terminé. Nous avons fait nos propres soluces vidéo, nous préparons un patch et encore aujourd'hui des joueurs nous demandent spontanément de traduire notre mod pour l'étranger. Nous supporterons Prelude tant que nous aurons des choses à y apporter.

Mousse : Sinon, avec NykO, nous avons esquissé les bases d'un mod survival-horror/FPS pour le moteur Source, mais il est un peu tôt pour en parler.

Merci Messieurs, nous jetterons un œil là-dessus le moment venu. Bon courage.

Un petit tour en coulisses. Inévitable !



World of Warcraft

LE POWER LEVELING À LA MAISON

METTONS LES CHOSES AU CLAIR D'ENTRÉE DE JEU : JE M'ADRESSE ICI AUX GROS JOUEURS DE WORLD OF WARCRAFT, À CEUX QUI CONNAISSENT CHAQUE RECOIN DU MONDE SUR LE BOUT DES DOIGTS ET SOUHAITENT RAPIDEMENT REMONTER UN PERSONNAGE SANS AVOIR À S'ATTARDER SUR LA DÉCOUVERTE DE L'UNIVERS. BIENVENUE DANS LE MONDE INGRAT DU POWER LEVELING !

Un raid sur le départ cherche un dernier healer. Malheureusement, vous n'en avez pas. Vous le savez, vous l'avez toujours su. Depuis longtemps vous auriez dû monter ce prêtre qui vous fait tant envie. Pourtant, en trois ans de World of Warcraft, vous avez toujours joué un DPS... Alors encore une fois ce soir, un petit nOOb arriviste va partir affronter Illidan avec un team de super rOxxOrs qui vont négligemment le laisser repartir avec un casque T6 flambant neuf. Vraiment, vous auriez dû remonter un prêtre ou un druide heal le jour où Blizzard a nerfé le leveling 1-60. Ou encore avant la sortie de Burning Crusade. Ou même avant Wrath of the Lich King. Mais non, vous n'avez rien fait... Notez, je vous comprends. Même en jouant comme un farmer chinois, il faut bien compter sept jours de temps de jeu pour atteindre le niveau 70. Aujourd'hui, oubliez tout ça. Je vous propose de monter un perso 60 en moins de deux jours. À peine un week-end. Une fois à ce stade, parvenir au niveau 80, ce sera de la rigolade !



Tout commence sur le site officiel de World of Warcraft.

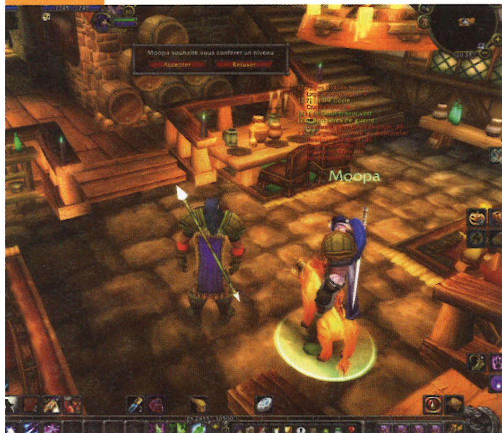
COMMENT EST-CE POSSIBLE ?

Bonne question, ça. Comment est-il possible d'aller si vite ? Non, je ne vous inciterai pas à utiliser un quelconque logiciel de bot susceptible de faire bannir votre compte WoW. Je ne vous engagerai pas non plus à aller brûler des cierges à Lourdes. Depuis quelque temps déjà, Blizzard propose sur son site un système de parrainage très avantageux pour deux raisons :

- Quand parrain et parrainé jouent ensemble, leur XP est triplée. Sur les mobs, cela ne paraît pas très avantageux car votre groupe de deux divise l'XP gagnée par deux. On obtient en gros (XP/2) X3. C'est plus que ce que vous gagneriez seul mais pas top. En revanche, les points d'expérience de quêtes sont eux aussi triplés. Et ça, ça cartonne. Entre les niveaux 1-30, si vous nettoyez les quêtes d'une région et que vous les rendez toutes d'un coup, vous passerez souvent un niveau entier juste en récompense de missions. Et torcher un level en moins de cinq minutes, c'est juste jouissif.

- Tous les deux niveaux gagnés, le parrainé peut faire grimper d'un niveau un reroll de son parrain de rang inférieur au sien. Donc si votre parrainé devient level 59, il pourra accorder 29 niveaux à un de vos personnages. Si en plus ledit personnage est niveau 30, il devient 59 sans faire le moindre effort. Sans même avoir à frapper un ennemi. Joie.

Le parrainé peut gracieusement accorder un niveau à son parrain. Dans WoW comme ailleurs, le prolétariat engraisse encore un patronat paresseux.



ALORS JE FAIS QUOI ?

Je sais ce que vous vous dites. Tout ça c'est bien beau, mais depuis que je joue à WoW, je n'ai plus d'amis. Je ne peux donc parrainer personne. Maintenant je vous soumets une idée folle : et si vous vous parrainiez vous-même ? Et si vous jouiez deux personnages à la fois ? Évidemment, quand je dis ça, vous sentez bien qu'il y a un truc qui cloche. Ça ne peut pas être si simple. Vous vous doutez bien que si Blizzard laisse les joueurs s'autoparrainer, il a un petit quelque chose à gagner dans l'affaire. Bingo ! La technique que je propose aujourd'hui ne sera pas gratuite, elle vous en coûtera 15 euros. Hop voilà, je viens de perdre la moitié de mon lectorat, mais maintenant je sais que nous causons entre joueurs sérieux. WoW représente des milliers d'heures de votre vie, et vous a épargné ces dernières années mille sorties en boîte, et autant de restos coûteux. Finalement ce jeu est bon pour votre compte en banque, alors 15 euros pour leveler comme un porc, c'est presque le remercier de ses loyaux services.



Un personnage « en suivre » sur l'autre, et vous voilà parti.


Le leveling est si rapide qu'il est bon de fournir régulièrement du matos à vos protégés depuis un personnage 70.


Les personnages du parrain et parrainé peuvent s'inter-téléporter une fois par heure.

JE SUIS PRÊT ET HEUREUX

Voici la marche à suivre pour débuter votre périple : allez sur le site de gestion de compte (www.wow-europe.com/account) et identifiez-vous. Accédez au service « parrainer un ami » et envoyez l'invitation sur une de vos adresses email. Allez sur le mail en question, acceptez l'invitation et créez-vous un compte invité gratuit de dix jours. À ce stade, je vous conseille d'aller directement payer 15 euros pour upgrader ce compte gratuit vers un compte abonné. En effet, les comptes gratuits sont limités au niveau 20 et ne peuvent rien échanger in game avec d'autres personnages. Si vous préférez attendre, libre à vous, mais sachez qu'upgrader un compte invité peut prendre jusqu'à 72 heures, ce qui est bien plus qu'il n'en faut pour passer niveau 20. En payant tout de suite, vous gagnerez du temps et vous oublierez une bonne fois pour toutes cette petite facture.
Ça y est ! Vous pouvez désormais jouer en bénéficiant de l'XP triple. Lancez deux sessions de WoW sur votre PC, une avec votre compte principal, une avec votre compte invité. Sur chaque jeu, créez un nouveau personnage (même serveur même faction évidemment). Groupez-les, ajoutez-les à leurs listes d'amis respectives... Surprise ! Une nouvelle icône apparaît qui permet au parrain et au parrainé de se téléporter l'un à côté de l'autre. Regroupez-vous, mettez un des persos en « suivre » sur le second et commencez à quêter à vitesse grand V.



FAIRE PLAISIR À L'AMI STAKHANOV

Maintenant que j'ai expédié les formalités d'usage, je tiens à apporter deux ou trois précisions. Comme vous l'avez compris, l'idée est de jouer un seul personnage et de laisser le second traîner derrière lui uniquement pour qu'il active l'XP triple. D'expérience je peux vous garantir que jouer avec un poids mort dans son sillage peut vite tourner au cauchemar si vos deux personnages se jouent au corps à corps. Pour éviter de sombrer dans la folie et pour améliorer votre rendement d'XP par heure, je vous conseille de créer un chasseur sur le compte parrainé ou à la limite, un démoniste.
Sur un autre plan, prenez conscience que cette méthode d'XP triple va si vite qu'elle fausse le gameplay du jeu. Vos perso vont souvent devoir sauter une région pour trouver des quêtes à leur mesure. Du coup, leurs finances et leurs stuffs ne vont pas suivre leurs évolutions. Il serait bon avant de commencer le parrainage de mettre de l'or de côté en vue de payer leurs apprentissages de talents, leurs montures, voire même du matériel sans les forcer à farmer (grosse perte de temps). Autre précision capitale : contrairement à ce que disent certains sur le Net, le parrainé peut stocker les niveaux à offrir à son parrain et n'est pas obligé de les accorder immédiatement. De même, contrairement à ce qui se dit, il ne peut pas en donner 30, mais 29. Car dès que ce perso atteint le fatidique level 60, les deux comptes ne sont plus liés !
Dernier petit conseil : autant le grind pur et dur ne paie pas bien, autant le rush d'instance par un de vos collègues de jeu se révèle redoutable. Pour vous donner une idée, dans la partie armurerie du Monastère Écarlate, avec un groupe composé d'un mago 70, d'un guerrier 38 et de mes deux personnages niveau 32, chaque ennemi nous rapportait environ 400 XP. Un pack entier monte vite à 10 000 XP. En trois petits rushs complets de l'instance, mes protégés avaient ramassé 6 niveaux en moins de deux heures sans accomplir la moindre quête.
Donc voilà le système ! En plus d'être légal, le parrainage est de loin la solution de power leveling la plus bourrine du marché. Et le mieux dans l'histoire, c'est qu'avec ça, Blizzard arrive à faire acheter au joueur une seconde licence pour le jeu. Ils sont quand même forts... Mais que voulez-vous, on n'atteint pas 11 millions de joueurs en se tournant les pouces !

LUCKY



L'XP triple, ça veut dire environ 350 XP par mob, même en rush.

L'hiver sera chaud

Si vous avez la chance de vous trouver à Las Vegas entre le 8 et le 11 janvier 2009, vous pourrez faire un petit tour au CES (Consumer Electronics Show) où vous retrouverez tous nos amis constructeurs d'informatique. Comme nous adorons gâcher les surprises, espérons qu'AMD ne nous en voudra pas de vous dire qu'ils y présenteront (enfin) le successeur du Phenom. Nom de code Deneb, il est gravé plus finement, ce qui veut dire qu'il chauffera moins, montera plus haut en fréquence, et devrait donc enfin se montrer plus véloce dans les jeux. Espérons aussi qu'Intel ne nous en voudra pas de vous dire qu'ils y feront la première démonstration officielle de leur « tueur » de cartes 3D, Larrabee (leur carte « graphique » basée sur des processeurs classiques de PC, et non un GPU). Rendez-vous début février pour tous les détails.

Palmiers, ciel bleu et t-shirt de rigueur, le CES est de loin le plus sympa des Salons informatiques.

DirectX 11 ajoute en plus du support des vieilles cartes la tesselation (création spontanée de géométrie) et de quoi utiliser les cartes 3D pour faire des calculs généralistes (GPGPU).

DirectX 11

Même si le nouveau DirectX sera compatible Vista, la vraie bonne nouvelle pour les développeurs, c'est qu'ils ne seront plus obligés, sous Windows Seven, de créer un moteur pour les cartes DirectX 9 et un pour les cartes DirectX 10 et 11. Il leur suffira de construire leur titre pour la dernière version et il s'adaptera comme par magie aux vieilles cartes graphiques. Ce qui devrait leur laisser plus de temps pour nous faire des jeux encore plus sympas.

L'Edito

Le chiffre 7 me porte bonheur. Pour le tout nouveau processeur Core i7 d'Intel, les choses démarrent plutôt bien, comme vous le verrez dans notre test. En revanche, le vrai séisme du mois, c'est la présentation de Seven. Le Nouveau Windows a même l'air prometteur...

C_Wiz

CHÉRIE, C'EST LA FIN DE L'ANNÉE, JE VAIS PASSER 50 HEURES DANS L'AVION EN MOINS DE 15 JOURS !

Seagate se lance dans les SSD

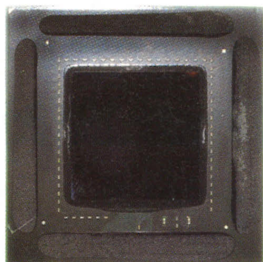
Le numéro un des disques durs nous promet des SSD (Solid State Disk, à mémoire flash) pour 2009. D'abord pour les entreprises, ce qui veut dire poliment qu'ils coûteront une fortune. D'après des analystes spécialisés et ma voyante personnelle, je peux vous dire cependant que l'on va voir arriver des disques intéressants (plus gros que les 32 ou 80 Go actuels) sous la barre des 300 euros d'ici à l'été prochain. C'est encore hors de portée du commun des mortels, mais quand on voit comment les chargements de jeux sont quasi instantanés grâce à cette technologie, on hésiterait presque à casser sa tirelire.

Le X25-E d'Intel, avec qui nous étions partis en vacances, est brillant. À 700 euros cependant, il est au-delà du raisonnable pour 99,9 % de la population.

AMD Ça remonte

Pour AMD, et particulièrement sa division graphique ATI, ça remonte ! Par rapport à l'année dernière, le chiffre d'affaires des ventes de cartes 3D du constructeur a augmenté de 40 %. Vu l'année noire qu'ils ont traversée, nous sommes contents pour eux. Du côté des parts de marché, si l'on mélange les chipsets intégrés, les puces pour portables et les cartes graphiques, la part de marché d'ATI monte de 22 % sur une année, celle de Nvidia baisse de 6,4 %, tandis qu'Intel écoule ses puces graphiques intégrées plus vite que tout le monde avec une progression de 81,4 %. Tant de gens qui ne pourront jouer qu'aux Sims avec leur chipset graphique intégré anémique, ça me désespère.

GTX 260 & 280 v2



Le GT200 version « b » ressemble à ça. Il est un 20 % plus petit que l'actuel.

Ou peut-être v3 puisque comme vous le verrez plus loin, il existe déjà une deuxième version de la GeForce GTX 260 de Nvidia. Le duo de cartes 3D haut de gamme du constructeur va subir une métamorphose avant Noël avec le passage à des puces GT200b en lieu et place des GT200. Cette nouvelle puce, plus petite, chauffera moins et, vraisemblablement, les fréquences de fonctionnement vont être significativement augmentées. Actuellement, elles ne sont en effet que de 575 et 602 MHz, ce qui est plutôt faible.

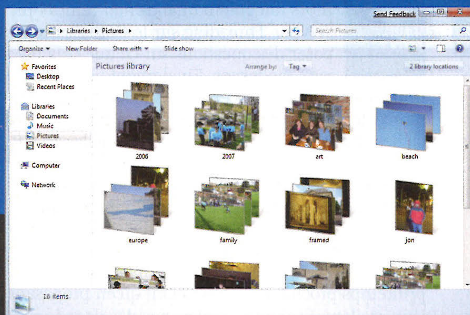
GeForce 9400M

Contrairement à ce que laisse penser son nom, le 9400M est un chipset pour PC portable produit par Nvidia. Il est devenu célèbre récemment puisqu'il a été choisi par Steve Jobs pour trôner dans les derniers-nés de la gamme Macbook. Concrètement, la puce comprend, en plus de la 3D et du décodage Blu-Ray, un contrôleur mémoire intégré (DDR2/3) ainsi que la gestion de l'USB, de l'Ethernet et du Serial-ATA. Un chipset tout en un, donc, que l'on devrait retrouver dans d'autres machines sous peu. Vu ses performances, on cherchera surtout une machine équipée d'un autre processeur graphique, et qui soit capable de basculer sur le 9400M lorsqu'on tourne sur batterie.



Le 9400M vient attaquer les chipsets des Centrino 2 d'Intel, ils fonctionnent avec les dernières générations de Core 2 pour portables.

Nouveau concept, celui de bibliothèques pour les images ou la musique. Il permet de créer un répertoire virtuel composé d'un tas de répertoires, qui peuvent être éparpillés sur plusieurs disques durs, ou sur d'autres machines sur le réseau.



L'aspect provisoire de Windows Seven. L'interface finale sera dévoilée au dernier moment. Notez que les gadgets ne sont plus limités dans une barre sur le côté de l'écran...



Seven tease

On ne vous l'a jamais caché, Vista est un gros boulet pour la gestion des périphériques. C'est aussi à cause de (ou grâce à) lui que DirectX 10 n'a jamais réussi à s'imposer et que tous les titres de cette fin d'année tournent convenablement sur de vieilles machines. Le 28 octobre dernier, lors de sa conférence pour les développeurs, Microsoft a levé le voile sur une version de Windows qui, disons-le, nous fait envie. Il y a un tas de bonnes choses du côté de l'interface graphique, comme une barre des tâches qui mélange la fonction lanceur de programmes et passage d'une tâche à l'autre. Si vous avez déjà vu le « dock » en bas d'une interface OS X, c'est la même chose, dans une barre noire. Il est assez difficile de leur en vouloir d'avoir emprunté cette excellente idée. L'UAC (le truc pénible qui vous demande de confirmer vos actions toutes les deux minutes dans Vista) a été repensé, il est même enfin configurable. Et la zone de notification est épurée, avec un « centre » qui gardera trace de tous les messages, histoire de ne pas nous déranger quand on bosse. Une esthétique plus nette, c'est s'assurer de meilleures ventes et donc un véritable confort pour l'utilisateur. Sur le support précis du matériel, Microsoft est resté fort discret. On nous a quand même assuré de grosses nouveautés pour la gestion des processeurs multicœurs et des disques durs SSD. De toute façon, nous en saurons plus aux alentours du 8 janvier.



La nouvelle barre des tâches regroupe ses applications préférées et celles déjà lancées.



C'est quoi? l'Hyper Threading

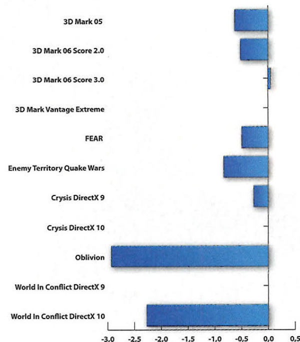
TRAVAILLER PLUS POUR...



Quand on y réfléchit, l'Hyper Threading ressemble fortement à un slogan de campagne électorale. Sauf qu'ici, ce sont les processeurs qui doivent travailler plus, un projet sur lequel il devrait y avoir un consensus. Reste à savoir si travailler plus, c'est travailler mieux?

C_Wiz

Ecarts de performances en pourcentages apportés par l'activation de l'hyperthreading



En attendant que nos PC se révoltent, déclarent la guerre à l'humanité et nous transforment en esclaves, autant prendre notre temps et nous venger sur leur sort: à nous d'exploiter au mieux nos processeurs. Car si l'on en croit Sarah Connor, de toute façon nous n'échapperons pas à l'apocalypse.

Terminator i7

Quelle que soit la marque de votre processeur, il faut se rendre compte que lorsque vous jouez, il se tourne les pouces la majorité du temps. Même lorsqu'il semble être utilisé à 100 % dans votre gestionnaire de tâches, en réalité il est encore en train de se la couler douce: ses unités de calcul passent une bonne partie de leur temps à attendre. Un peu comme quand votre copine regarde la Star Ac, même si elle a l'air captivée, son cerveau peut (probablement?) faire mieux que ça.

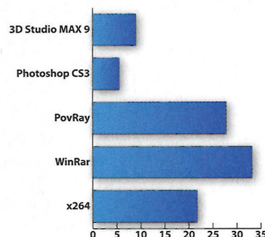
Pentium 4 Feignant

À l'époque du Pentium 4, les petits gars d'Intel avaient été confrontés à ce problème de fainéantise, à cause d'un défaut de conception. Non seulement la file d'attente était interminable, mais en prime il fallait assez souvent la vider pour la remplir à nouveau, à la manière dont on évacue un aéroport lors d'une alerte à la bombe. Sauf que cela arrivait plusieurs fois par seconde. L'idée géniale pour corriger le problème est d'ajouter une seconde file d'attente isolée de la première. Comme un deuxième terminal à un aéroport: on ne fera pas décoller deux fois plus d'avions vu que l'on n'a toujours qu'une piste, mais les défaillances d'un terminal compenseront celles de l'autre. Dans un processeur, on appelle ça l'Hyper Threading (HT pour les intimes). Ceux qui ont eu la chance de prendre un avion à la fois à Roissy et dans un petit aéroport de province voient déjà venir le problème derrière la multiplication des terminaux. Les avions décollent et débarquent bien plus vite en province. À l'époque du Pentium 4, ce problème se posait particulièrement dans les jeux dont les performances sont conditionnées par la rapidité à laquelle on les fait tourner. Et à l'époque, ils ne savaient pas se couper en deux pour profiter des deux files d'attente.

Jeux dangereux?

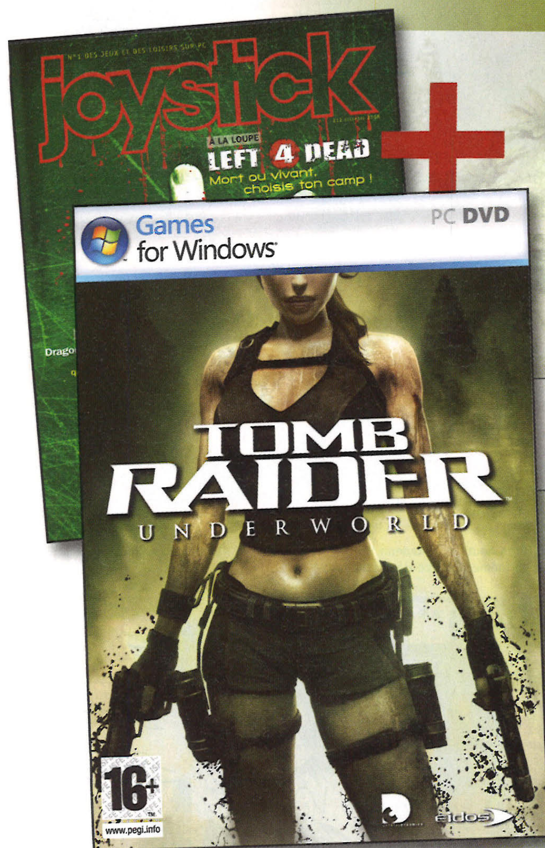
Alors forcément quand Intel réintroduit l'Hyper Threading sur le Core i7, on peut se poser des questions sur ce que cela fait aux jeux modernes. Finalement, ils n'ont pas trop changé. Ils savent certes se subdiviser en petits morceaux (le multi-threading) mais ce n'est que pour des tâches annexes (son, intelligence artificielle, etc). Et avec la multiplication des cores, les risques de ralentissement sont réduits. La rapidité du jeu dépend toujours uniquement du plus gros morceau du programme (le moteur 3D) qui est toujours indivisible. À cause de Microsoft, faut-il le répéter, car tout ça est la faute de DirectX. Ils vont tenter de se rattraper avec DirectX 11 au printemps prochain. L'espoir étant qu'en proposant des jeux réellement multithreadés, nos développeurs sachent trouver dans les jeux des gains aussi élevés que dans les applications traditionnelles (comme vous pouvez le voir sur nos graphiques remplis de couleurs). En attendant, s'il n'accélère pas les jeux, l'Hyper Threading aura le bon goût de ne pas faire baisser leurs performances. C'est déjà ça de pris...

Ecarts de performances en pourcentages apportés par l'activation de l'hyperthreading



ABONNEZ-VOUS À joystick

et plongez dans l'aventure avec Lara !



72€

Joystick (1 an/13 n°)	90,35€*
+ Le jeu **TOMB RAIDER Underworld**® (version PC)	49,90€**
Total	~~140,25€~~

LE MEILLEUR TOMB RAIDER JAMAIS CRÉÉ !

Lorsque Lara apprend que le marteau de Thor, la puissante arme des dieux, existe bel et bien, elle plonge immédiatement dans d'anciens mondes souterrains pour tenter de récupérer au péril de sa vie. Vous disposez d'un moteur high-tech incroyable, d'options de combat inédites, d'un nouvel équipement ultra sophistiqué, carte sonar, moto hybride tout terrain...

BULLETIN D'ABONNEMENT

A retourner accompagné de votre règlement sous enveloppe affranchie à :
JOYSTICK - Service Abonnements - 18-24, quai de la Marne - 75164 Paris Cedex 19

P213

☐ **OUI,** je m'abonne à **Joystick** pour **1 AN/13 N^OS** + **le jeu TOMB RAIDER Underworld**® (version PC) pour **72€** au lieu de **140,25 €***.

Je joins mon règlement par :
❑ Chèque bancaire ou postal à l'ordre de **Future**
❑ CB n° ________________
Expire le : ____ (validité 2 mois) Cryptogramme ___
Date et signature obligatoires :

Afin de traiter au mieux votre abonnement merci de compléter les informations ci-dessous :
❑ Mme ❑ Mle ❑ Mr Nom*: ....
Prénom*: ....
Société: ....
Adresse*: ....
Code Postal*: _____ Ville*: ....
Adresse email*: ....
Tél fixe*: ....
Tél portable*: ....
Date de Naissance*: __ __ ____

* Champs obligatoires

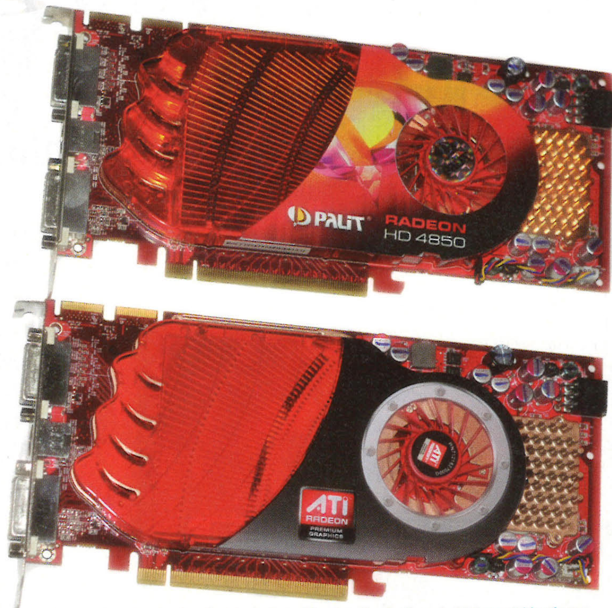
Pour mieux vous connaître merci de répondre à ces questions :
Quelle console utilisez-vous ? ❑ PS2 ❑ PS3 ❑ PSP ❑ DS Nintendo ❑ Xbox 360 ❑ Wii
De quel matériel informatique disposez-vous ? ❑ PC ❑ Mac

Future MEDIA WITH PASSION

*Chaque numéro de JOYSTICK est en vente au prix de 6,95€ (01/01/08). **Vous pouvez acquérir le jeu " TOMB RAIDER Underworld®" au prix de 49,90 € (+ 2 € de participation aux frais de port et d'emballage). Délai de livraison 8 à 10 semaines après réception de votre règlement. **Offre valable en France métropolitaine et réservée aux nouveaux abonnés jusqu'au 31/01/09.** Pour l'étranger nous consulter au 01 44 84 05 50 - email : abofuture@dipinfo.fr. Ces informations sont destinées au traitement de votre abonnement, à défaut votre abonnement ne pourra être mis en place. Si vous souhaitez être informé de nos propositions commerciales, merci de cocher la case ci-contre. En application de la Loi n° 2004-801 du 06/08/04 relative à la protection des personnes physiques à l'égard des traitements de données à caractère personnel et modifiant la loi n°78-17 du 6 janvier 1978 relative à l'informatique, aux fichiers et aux libertés,(Article 27), les participants ont le droit de s'opposer à ce que les données les concernant soient utilisées à des fins de prospection commerciale. Ces données peuvent également donner lieu à l'exercice du droit d'accès et de rectification auprès de Future France.

Radeon HD 4830 et GeForce GTX 260 V2

TOUR DE PISTE



La Radeon HD 4850 (en haut) et la Radeon HD 4830 (en bas) sont strictement identiques visuellement, avec un même système de ventilation.

Encore de nouvelles cartes graphiques ? Ces derniers mois, les petits gars d'AMD et de Nvidia n'arrêtent plus, multipliant leurs offres. Plus de choix pour nous, c'est censé être mieux. Jusqu'à ce que l'on s'y perde. Profitons de l'occasion pour faire un point.

C_Wiz





La GeForce GTX 260 v2 de Zotac est vendue sous la maque Amp2. Ses fréquences sont plus élevées que celles des cartes de référence.

Derrière la multiplication des modèles de cartes 3D, il y a une réalité économique. Créer un processeur, que ce soit un CPU ou un GPU, coûte cher. Et pour le rentabiliser, il faut le décliner en plusieurs modèles. Dans le monde des processeurs traditionnels, il s'agit d'une même puce vendue à des fréquences différentes (et à des prix variés).

Chacun ses gammes

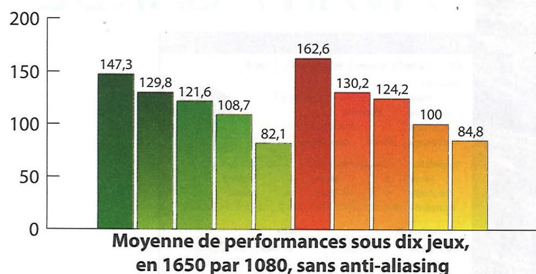
On retrouve aussi ce genre de chose dans le monde des cartes 3D. Prenez par exemple les Radeon HD 4850 et 4870. Introduites en juin dernier, elles utilisent la même puce (le RV770). Seule la fréquence à laquelle elles sont cadencées fait la différence. Depuis, on a vu encore d'autres cartes arriver. Comme la Radeon HD 4870 X2 qui utilise deux processeurs graphiques. Ou la Radeon HD 4870 1 Go qui, avec sa mémoire supplémentaire, vise le marché très restreint des possesseurs d'écrans 30 pouces.
Ces quatre cartes voient leurs prix s'étaler entre 140 et 440 euros environ. En dessous, à part la 4670 à 70 euros, il n'y avait rien. AMD s'attaque aujourd'hui au seul trou dans sa gamme, celui des cartes à 110 euros.
Donc bienvenue à la Radeon HD 4830 !

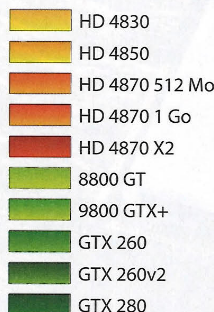
Light ou sans sucre ?

La 4830 est une 4850 allégée par deux concessions. Une baisse de fréquences (625 à 575 MHz) et une baisse de la puissance de calcul (128 unités au lieu de 160). On perd quoi alors ? Tous les jeux ne sont pas égaux. Dans des moteurs comme ceux de F.E.A.R., Enemy Territory Quake Wars, on verra les performances baisser d'une petite dizaine de pourcents par rapport à la 4850. On sera plus proche des 20 % dans des moteurs plus gourmands comme ceux de Bioshock et Unreal Tournament 3 (l'Unreal Engine 3) ou celui de GRID. Rajouter de l'anti-aliasing ne creuse pas plus les écarts, ce qui est une bonne chose. Sans anti-aliasing, la carte fait jeu égal avec les 8800 GT vendues au même prix. Avec cette carte, on a droit à 15 à 25% de performances en plus selon la résolution. Autour de 110 euros, il n'y a pas de meilleur rapport qualité/prix que cette nouvelle Radeon HD 4830. Si vous ne voulez pas investir plus pour vous offrir une Radeon HD 4850 (30 à 40 euros plus chère), vous pouvez sauter les yeux fermés sur la 4830.

Variation sur une même puce

Le concept de la déclinaison existe aussi chez Nvidia. Quand le constructeur a introduit en juin dernier les GeForce GTX 260 et 280, on vous avait dit que les cartes utilisaient le même processeur graphique. Nvidia ayant décidé d'enlever 20 % des unités de calcul entre le très haut de gamme (GTX 280) et sa déclinaison un peu plus abordable (GTX 260). Un chiffre choisi avant l'introduction des Radeon HD 4870, le but était de sélectionner un nombre d'unités suffisamment haut pour être devant la future carte d'AMD (la Radeon HD 4870), et assez bas pour créer un écart avec la GTX 280, et donc, inciter à acheter cette dernière.





Quelques chiffres

Pour vous donner une idée précise de ce que valent nos deux nouvelles venues, nous les avons mises face à face avec le reste du marché. De quoi vous donner une vision un peu plus globale. Nous avons calculé pour vous une moyenne des performances sous dix jeux (F.E.A.R., Enemy Territory Quake Wars, Half-Life 2 Episode 2, Far Cry 2, Crysis, Bioshock, Unreal Tournament 3, Oblivion, Race Driver GRID et Mass Effect) avec et sans anti-aliasing. Des moteurs de jeux variés, histoire de couvrir tous les cas de figures. Les écarts que l'on rapporte vous donnent donc une idée assez nette de ce à quoi vous pouvez vous attendre.

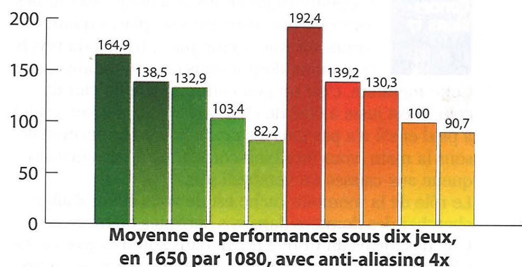


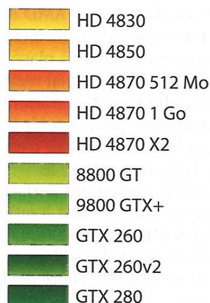


Le GPU de la Radeon HD 4830 étant un peu castré par rapport à la 4850, on aura remarqué une baisse de température de 8 bons degrés entre nos deux cartes.

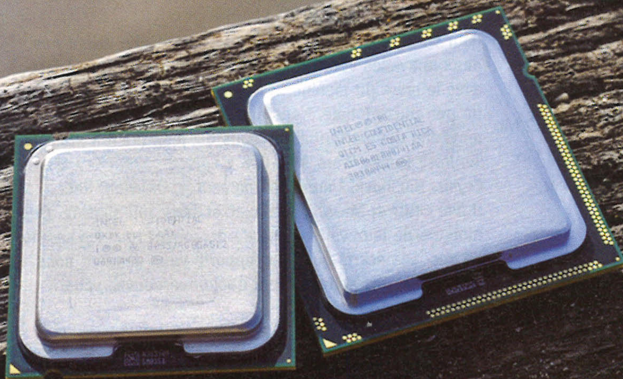
Sans changer de nom! C'était un peu conservateur et pour se faire pardonner, Nvidia offre aujourd'hui une nouvelle version de la GTX 260. Pas de changement de nom, ce qui est assez dommage puisque vous allez voir cohabiter pendant quelque temps des fins de stock du modèle version originale et quelques poignées du nouveau modèle. La différence entre les deux ? Le nombre d'unités de calcul, encore une fois. On passe de 192 à 216. De quoi faire remonter les performances dans les jeux de la GTX 260 qui commençait à se faire talonner non seulement par l'offre d'ATI, mais également par la GeForce 9800 GTX+, elle aussi de Nvidia. Avec ce changement, la seconde version de la GTX 260 remonte un peu, d'une petite dizaine de pourcents vers le haut. Toujours bon à prendre puisqu'elle passe devant la Radeon HD 4870 dans sa version 512 Mo. La version 1 Go reste en tête, avec et sans anti-aliasing. Les quatre cartes se tiennent de toute façon dans un mouchoir de poche si on les considère sur un écran 20 ou 22 pouces. C'est donc le prix qui va faire la différence. Ces derniers jours, Nvidia a fait des efforts puisque si le prix « courant » de la GeForce GTX 260 première version tourne autour de 280 euros, certaines marques ont baissé leurs prix aux alentours de 250 euros pour faire de la place pour les versions 2. Ces dernières devraient se retrouver au même prix. Aux heures où nous écrivons ces lignes, seuls Twintech et Zotac proposent ces nouvelles itérations de GTX 260. Selon les plans de Nvidia, ces cartes s'étendront partout ou resteront des exceptions.

Encore atten-dre ? Si l'on vous dit cela, c'est avant tout parce que d'ici peu, les GPU des GTX 260 et 280 devront être remplacées par une nouvelle version gravée plus finement. Nvidia veut monter la fréquence de ses puces, ce qui permettrait peut-être un bond en avant un peu plus significatif. En prenant tout ceci en compte, il est difficile de vous conseiller cette nouvelle version 2 de la GeForce GTX 260. Elle ne démérite pas, mais elle risque d'être remplacée beaucoup trop rapidement par une version 3 plus rapide. Si vous êtes pressé, la Radeon HD 4870, un poil moins cher, est un meilleur choix à nos yeux.





matos
TEST



Intel Core i7
AVANT-GARDE

CPU-Z

CPU | Cache | Mainboard | Memory | SPD | About

Processor
Name: Intel Core i7 Extreme 965
Code Name: Bloomfield — Brand ID
Package: Socket 1366 LGA
Technology: 45 nm — Core Voltage: 1.336 V
Specification: Genuine Intel(R) CPU 000 @ 3.20GHz (ES)
Family: 6 — Model: A — Stepping: 4
Ext. Family: 6 — Ext. Model: 1A — Revision: C0
Instructions: MMX, SSE, SSE2, SSE3, SSSE3, SSE4.1, SSE4.2, EM64T

Clocks (Core #0)
Core Speed: 4119.9 MHz
Multiplier: x 25.0
Bus Speed: 165.0 MHz
QPI Link: 3630.2 MHz

Cache
L1 Data: 4 x 32 KBytes
L1 Inst.: 4 x 32 KBytes
Level 2: 4 x 256 KBytes
Level 3: 8 MBytes

Selection: Processor #1 — Cores: 4 — Threads: 8
Version 1.48
CPU-Z — OK

Côté overclocking, on atteint sans peine les 4 GHz, mais certaines protections à l'intérieur du Core i7 empêcheront de monter trop haut les processeurs les moins chers. Dommage.

Les grands artistes sont souvent des incompris. Ce n'est souvent qu'après leur mort que l'on saisit leurs œuvres majeures, parce qu'elles n'étaient pas conformes aux standards de leur époque. Le Core i7 sera-t-il compris par les développeurs de jeux de son vivant?

C_WIZ



Les prix!

Trois modèles sont lancés aujourd'hui, les Core i7 920, 940 et 965 cadencés respectivement à 2.66, 2.93 et 3.2 GHz. Côté prix, il faudra compter 280, 570 et 1000 euros environ pour les puces. Du côté des cartes mère, c'est aussi très cher puisqu'il faut débourser 250 euros au minimum pour les modèles d'Intel et d'Asus. La nouveauté se paye...

Après deux années à dominer les débats dans le monde des processeurs, le Core 2 accueille aujourd'hui son successeur. Baptisé Core i7, il a sur le papier un tas de caractéristiques alléchantes, mais la vraie question est de savoir ce qu'elles vont nous apporter concrètement.
Commençons par les grandes lignes: le Core i7 est avant tout un processeur à quatre cœurs. Intel a même ressuscité l'Hyper Threading, technologie que l'on vous présente dans le « C'est quoi? » de ce mois-ci. Sous Windows, vous aurez donc droit à huit cœurs virtuels. Quand on sait qu'au-delà de deux, les jeux actuels ne montrent pas de gain, on va chercher d'autres nouveautés qui pourraient nous être utiles.

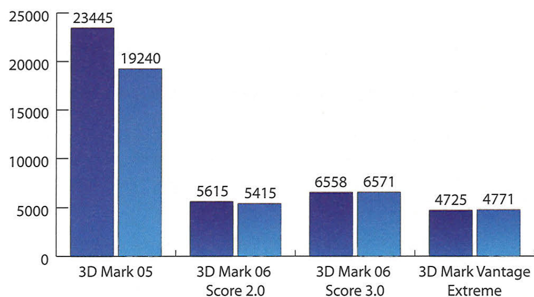
Mémoire très vive

Comme par exemple du côté de la mémoire. Nous abordions le sujet le mois dernier, le Core i7 suit une voie utilisée par AMD depuis ses Athlon 64: l'intégration du contrôleur mémoire dans le processeur (il était jusque-là placé sur la carte mère). Pour améliorer le tout, un canal mémoire est ajouté. Concrètement, il faudra placer au minimum 3 barrettes de Ram sur sa carte mère pour obtenir les meilleures performances possibles. En tout cas, c'est ce que la théorie laisse penser. Dans la pratique, le contrôleur mémoire du Core i7 est tellement performant qu'avec deux barrettes mémoire, il arrive déjà à satisfaire pleinement la quasi-totalité des jeux et applications existantes. Il faudra se contenter de DDR3 cadencée à 1066 MHz, qui a l'avantage de ne pas être chère (moins de 80 euros la paire pour 2 Go).

Entre l'Hyper Threading et le nouveau contrôleur mémoire, les unités de calculs des cœurs du Core i7 sont servies plus rapidement. Le cumul de ces nouveautés fait que le Core i7 est capable de mettre tout le monde d'accord dans les tâches les plus complexes sur PC comme l'encodage vidéo, la compression de fichiers et le raytracing. Sans pour autant apporter quoi que ce soit aux performances des jeux que les cœurs supplémentaires et la mémoire à foison n'impressionnent pas. Pour compenser cela, Intel a ajouté une fonctionnalité d'overclocking dynamique. Cela s'appelle le mode Turbo, il est capable de monter la fréquence de la puce de 266 MHz automatiquement lorsque l'on en a besoin. Nos jeux adorant la fréquence, c'est une bonne chose.

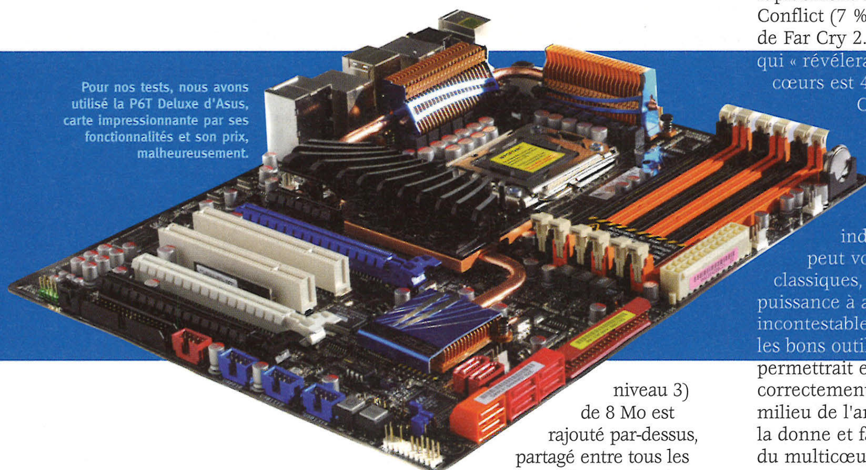
Concessions i7

Malheureusement, les améliorations ont des contreparties. Pour pouvoir placer quatre cœurs sur une même puce, Intel a dû revoir la manière dont il utilisait la mémoire cache. Cette mémoire, c'est un peu comme votre épicier du coin. Il est juste à côté de chez vous, vous pouvez y aller à pied et s'il n'a pas tous les produits d'un hypermarché sous la main, vous êtes bien content qu'il vous évite la queue aux caisses un vendredi soir.
Le rôle de la mémoire cache est de vous éviter d'aller chercher des données dans vos barrettes de mémoire. Une des forces du Core 2 tenait dans son très gros cache (dit de niveau 2) qui atteignait 3 Mo par paire de cœurs. Dans le Core i7, il est remplacé (au même niveau) par un cache plus petit, tandis qu'un très gros cache (de



Performances graphiques sous les différentes versions de 3D Mark en 1680 par 1050

Core 2 Extreme QX9770 (Quad, 3.2 GHz)
Core i7 965 (Quad, 3.2 GHz)



Pour nos tests, nous avons utilisé la P6T Deluxe d'Asus, carte impressionnante par ses fonctionnalités et son prix, malheureusement.

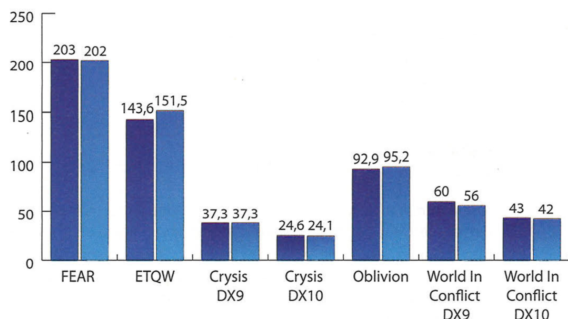
niveau 3) de 8 Mo est rajouté par-dessus, partagé entre tous les cœurs, ce dernier étant quatre fois plus lent. En gros, on remplace un épicier relativement bien fourni par un bureau de tabac et une supérette. Cela n'est pas forcément moins pratique, c'est juste différent.

Comme vous le voyez, tout est une question de compromis dans un processeur. Et pour les jeux, type particulier d'application (qui préfèrent de gros caches rapides, beaucoup de fréquence et peu de cœurs), on se dit que l'on a été un peu oublié dans la distribution des nouveautés du Core i7. Mais jusqu'à quel point ?

Toujours attendre

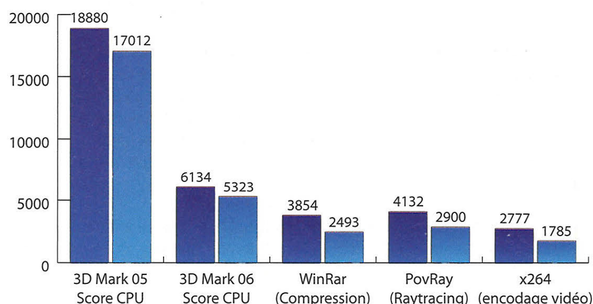
Histoire de voir l'impact de toutes ces modifications, nous avons comparé les performances d'un Core i7 et d'un Core 2 Quad à la même fréquence. On les a accompagnés d'une Radeon HD 4870 1 Go. Comme vous pouvez le voir sur nos graphiques, il n'y a pas « d'effet » Core i7 comme il y avait eu un effet Core 2 dans les jeux. On voit des petites baisses jusqu'à 4 %, et le Core i7 se consolera de faire tourner plus rapidement un jeu gourmand comme World In Conflict (7 %). Le cas le plus évoquant est celui de Far Cry 2. Ce jeu vendu par Ubisoft comme celui qui « révélerait » la puissance des processeurs multi-cœurs est 4 % plus lent sur un Core i7 que sur un Core 2 Quad.

Au global, le Core i7 fait à peu près jeu égal avec un Core 2 quand il s'agit de jouer. Et il n'y a rien de mal à ça d'ailleurs, le Phenom d'AMD en rêverait. Quand on regarde à titre indicatif les gains de performances que l'on peut voir dans d'autres applications plus classiques, on voit qu'il y a bel et bien de la puissance à aller chercher dans le Core i7. C'est incontestable, mais il faut que les développeurs aient les bons outils pour. Microsoft a promis que DirectX 11 permettrait enfin aux programmeurs d'utiliser correctement les puces multicœurs. Prévu pour le milieu de l'année prochaine, il pourrait bien changer la donne et faire, enfin, rentrer les jeux PC dans l'ère du multicœurs. En attendant, si le jeu est l'application qui vous importe le plus sur votre PC, un Core 2 Duo E8500 (160 euros environ) est un meilleur investissement à court terme. On attendra que le Core i7 fasse ses preuves ludiques et voit ses prix baisser (voir encadré) avant de craquer.



Performances dans les jeux en 1680 par 1050, sans anti-aliasing

Core 2 Extreme QX9770 (Quad, 3.2 GHz)
Core i7 965 (Quad, 3.2 GHz)



Indices de performances processeur sous cinq applications

Core 2 Extreme QX9770 (Quad, 3.2 GHz)
Core i7 965 (Quad, 3.2 GHz)

top HARD

Et voilà, le Core i7 est arrivé ! Il rentre dans le Top, trônant dans notre configuration la plus haut de gamme. Pour les détails, et pour savoir si un Core 2 n'est pas plus adapté à vos besoins, rendez-vous quelques pages en arrière.

C_WIZ

Le moniteur

On commence à trouver des rétro-éclairages à LED dans les portables (le nouveau MacBook Pro par exemple) et les téléviseurs, mais il faudra encore attendre pour nos moniteurs. Les constructeurs de TV (Samsung et Sony en tête) s'accaparent toutes les diodes qu'ils peuvent trouver ce qui n'arrange pas vraiment nos affaires. En attendant, il y a de très bons modèles en 20 et 22 pouces. Ils ont la même résolution, il faut en revanche un peu plus de recul pour lire correctement sur le modèle le plus grand.

Config 1 : 19 pouces LCD Samsung 931BW (16/10e), environ 190 euros TTC ou 19 pouces LCD Viewsonic VA1912W-4 (16/10e), environ 170 euros TTC.
Config 2 : 20 pouces LCD BenQ FP202w (8 ms, 16/10e), environ 199 euros TTC ou 20 pouces LCD Viewsonic 2030 WM (5 ms, 16/10e), environ 240 euros TTC.
Config 3 : 22 pouces LCD Viewsonic 2255WM (5 ms 16/10e), environ 300 euros TTC, ou 22 pouces LCD Samsung 2232BW (2 ms, 16/10e), environ 260 euros TTC.

Le processeur

Un événement interplanétaire à l'échelle des processeurs. Ou un truc du genre, en tout cas le Core i7 est arrivé, taillé pour les jeux multicores et le futur DirectX 11. Si vous ne faites que jouer avec votre PC (c'est possible, ça ?), un Core 2 Duo, moins cher, peut très bien assurer l'intérim. Et que les fans d'AMD se rassurent, le « nouveau » Phenom est prévu pour le 8 janvier. Dans des fréquences hautes et avec des performances honnêtes. Et un Mars en cadeau dans chaque boîte ?

Config 1 : AMD Phenom X4 9750 (2,4 GHz/Socket AM2+), 150 euros TTC environ ou Intel Core 2 Duo E7200 (2,53 GHz/FSB 1066/Socket 775), 100 euros TTC environ.
Config 2 : AMD Phenom X4 9850 (2,5 GHz/Socket AM2+) 180 euros TTC environ, ou Intel Core 2 Duo E8500 (3,16 GHz/FSB 1333/Socket 775), 160 euros TTC environ.
Config 3 : AMD Phenom X4 9950 (2,6 GHz/Socket AM2) 210 euros TTC environ, ou Intel Core i7 940 (2,66 GHz/Socket 1366), 280 euros TTC environ.

Le disque dur

600 euros dans un disque SSD de 80 Go. C'est d'un côté complètement déraisonnable, et de l'autre, cela transcende n'importe quelle configuration. Temps de chargement réduits à la machette dans les jeux, plus de crissements intempestifs, et un Windows qui non seulement démarre vite, mais ne reste pas inactif pendant une minute ou deux sur le bureau, pendant le démarrage, pour être utilisable. Vu que l'on prédit une division par deux des prix d'ici un an, restons zen et ne craquons pas tout de suite !

Config 1 : : 400 Go (7200 trs/min, Serial ATA II, cache 32 Mo), environ 60 euros TTC.
Config 2 : 500 Go (7200 trs/min, Serial ATA II, cache 32 Mo), environ 80 euros TTC.
Config 3 : 1 To (7200 trs/min, Serial ATA II, cache 32 Mo), environ 100 euros TTC.

Le refroidissement

Il y a de la bonne nouvelle dans l'air pour les possesseurs d'Ultra-120 Extreme. Thermalright lance sur le marché des kits de fixation pour socket 1366. En clair, vous allez pouvoir réutiliser votre radiateur sur votre future machine en Core i7. Idem chez Noctua qui propose lui aussi un nouveau clip de fixation compatible. Ces radiateurs ne sont pas donnés, mais en plus d'être franchement silencieux, ils traversent les époques...

Processeurs : Thermalright Ultra-120 Extreme (Socket 775/1366/AM2+), environ 50 euros TTC + Ventilateur Noctua NF-S12 (120 mm), environ 18 euros TTC ou Noctua NH-U12P (Socket 775/AM2+), environ 60 euros TTC.
Carte graphique : Zalman VF1000 (tous modèles ATI/Nvidia), environ 40 euros TTC ou Thermalright HR-03 Plus (fanless), environ 45 euros TTC.

Le boîtier

Le P183 est arrivé chez Antec, remplaçant le P182. Les différences ne sont pas flagrantes au niveau du design, mais il y a quelques petites modifications à l'intérieur qui rendent le boîtier plus simple à monter et démonter. Et l'on a droit à un ventilateur sur la baie de disque dur tout en bas du boîtier, ce qui évitera de les cuire doucement avec la chaleur de l'alimentation comme c'était le cas sur le modèle précédent...

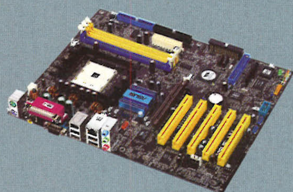
Configs 1 et 2 : Cooler Master Mystique RC-632S (ATX, livré sans alimentation, 4 baies disque dur), environ 80 euros TTC.
Config 3 : Antec P183 (ATX, livré sans alimentation, 6 baies disque dur), environ 120 euros TTC.

Le lecteur/graveur de DVD

Il faut compter un peu plus de 100 euros pour un lecteur Blu-Ray. Certes, ce n'est pas donné, mais c'est toujours moins cher qu'une Playstation 3. Pour les radins, les graveurs de DVD sont toujours bradés, même si on ne descendra pas en dessous de 25 euros en cherchant bien. Pour les curieux, Nec et Sony se sont alliés depuis quelque temps pour les graveurs, sous le nom de Optiarc. Selon la provenance, la marque sur la boîte peut donc varier.

Configs 1 et 2 : Graveur de DVD+/-RW 18X double couche Sony Nec Optiarc AD-7170S (Serial ATA), environ 25 euros TTC.
Config 3 : Combo Graveur DVD+/-RW 12X et Lecteur Blu-ray Pioneer BDC-S02 BK (Serial ATA), environ 110 euros TTC.

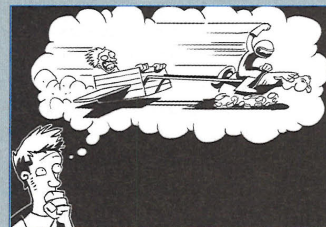


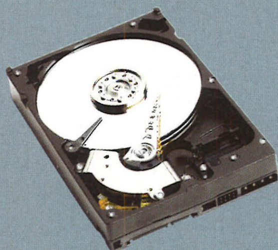


La carte mère

Nouveau socket pour les Core i7, donc nouvelles cartes mère. La configuration 3 accueille la P6N Deluxe qui nous a tant impressionnés dans notre test. Du coup, on reste sur du P35 pour les configurations Core 2 les plus abordables. Les machines 2 et 3 version Intel requièrent de la DDR3, pour toutes les autres il faut de la DDR2. La DDR3 arrive chez AMD, mais il faudra attendre le 8 janvier.

Config 1 : Gigabyte MA78GM S2H (AMD 780G/Socket AM2+), environ 80 euros TTC ou Gigabyte GA-P35-DS3 (Intel P965/Socket 775), environ 85 euros.
Config 2 : MSI K9A2 Platinum (AMD 790 FX/Socket AM2+), environ 130 euros TTC ou Asus P5K3 Deluxe (Intel P35/Socket 775), environ 150 euros TTC.
Config 3 : Asus M3A32-MVP Deluxe (AMD 790 FX/Socket AM2+), environ 160 euros TTC ou Asus P6N Deluxe (Intel X58/Socket 1366), environ 200 euros.





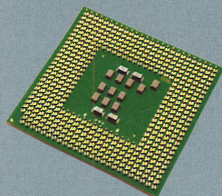
La Ram

Bientôt, il faudra acheter des paquets de céréales pour trouver de la DDR2 en cadeau à l'intérieur. Les prix ont encore massivement chuté et l'on déniche des kits de 4 Go de grande marque (Corsair, OCZ, Kingston) sous la barre des 60 euros. Pour la DDR3, les règles changent quand on achète un Core i7. Mémoire cadencée à 1066 MHz au maximum, et trois barrettes au lieu de deux pour avoir les meilleures performances.

Toutes configs AMD et config Intel 1 : 4 Go de DDR2-SDRAM PC6400 (2 x 2 Go, 800 MHz, CAS 5), environ 65 euros TTC.
Config Intel 2 : 2 Go de DDR3-SDRAM PC10800 (2 x 1 Go, 1333 MHz, CAS 9), environ 80 euros TTC.
Config Intel 3 : 3 Go de DDR3-SDRAM PC8500 (3 x 1 Go, 1066 MHz, CAS 7), environ 90 euros TTC.



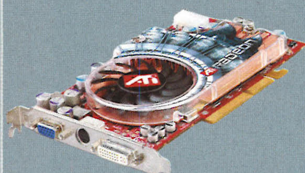




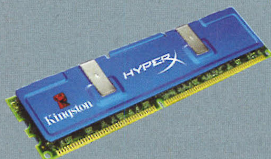
La carte vidéo

Pour ceux qui pensent que mettre 100 euros dans une carte graphique périssable, c'est trop cher, on vous conseille la Radeon HD 4670. 40 % moins performante que les cartes à 100 euros pour 30 % de prix en moins. Cela peut suffire aux petits écrans. Pour le reste pas de changement. Les Radeon HD 4850 et 4870 ainsi que les GeForce GTX 260 et 280 sont toutes des bonnes cartes, le choix de l'une ou de l'autre dépendant massivement de votre écran. Et peut-être aussi de votre budget.

Config 1 : ATI Radeon HD 4830 512 Mo (PCI Express), environ 110 euros TTC, Nvidia GeForce 8800/9800 GT 512 Mo (PCI Express), environ 100 euros TTC.
Config 2 : ATI Radeon HD 4850 512 Mo (PCI Express), environ 140 euros TTC, Nvidia GeForce GTX 260 896 Mo (PCI Express), environ 250 euros TTC.
Config 3 : ATI Radeon HD 4870 512 Mo (PCI Express), environ 240 euros TTC, Nvidia GeForce GTX 280 1024 Mo (PCI Express), environ 390 euros TTC.









L'alimentation

Si vous n'avez pas prévu un Quad Crossfire ou un Tri-SLI pour votre machine, cela ne servira strictement à rien d'acheter une alimentation de plus de 500 watts. Autant mettre son argent dans le choix d'une bonne marque plutôt que dans des watts en plus. On rappellera que la gamme HX (et uniquement celle-ci) de Corsair est constituée de blocs Seasonic.

Config 1 : Fortron ATX FSP400-60GLN (400 W) ou BeQuiet Straight Power (400 W), environ 60 euros TTC.
Configs 2 et 3 : Seasonic S12-500HT (500 W), environ 110 euros TTC.



Lexique

Ensemble de mots que personne ne saisit et dont le sens devient clair grâce à un assemblage de termes qui sont, eux, complètement limpides. Vous comprenez ?

ADD-ON : Extension apportant du nouveau contenu pour un titre.

BOT : Abréviation de « robot » qui indique les personnages au quotient intellectuel à deux chiffres dirigés par l'ordinateur. Voir aussi PNJ.

BLUR : Effet graphique qui rend l'affichage flou. Très efficace pour décupler les sensations d'accélération d'une voiture ou simuler les méfaits de l'alcool sur un héros numérique. Cela dit, des petits malins s'en servent pour cacher les faiblesses de leur moteur.

CAPTURE THE FLAG : Mode de jeu dans lequel les deux équipes opposées doivent ramener le drapeau adverse dans leur camp pour marquer un point.

CASUAL GAMER : Joueur occasionnel qui s'éclate sur des jeux de temps à autre. Terme trop souvent utilisé de manière « insultante » pour indiquer un joueur nul.

DEATHMATCH : Mode multijoueur chacun pour sa tronche dans lequel il faut abattre tous ces adversaires.

DPS : Dégâts Par Seconde. Terme souvent utilisé dans les jeux de rôle online. Plus votre DPS est élevé, plus les femmes seront à vos pieds et crieront votre nom.

ESPORT : Electronic Sport. Désigne le côté compétition professionnelle de jeux vidéo.

FPS : First Person Shooter. Terme désignant les jeux de tir en vue à la première personne comme Quake ou Half-life.

FRAG : Un frag est un meurtre. Quand un joueur de Quake tue un adversaire, il le « frag ». Le frag étant uniquement un terme employé en FPS, il n'est pas interdit par la loi, contrairement au meurtre.

GAMEPLAY : Terme signifiant la prise en main et la jouabilité d'un titre.

GAME DESIGNER : Personne au métier bien compliqué, chargée de définir les lignes directrices d'un jeu. L'univers, le scénario, et surtout le gameplay, à la base, tout vient de lui.

GEEK/GEEKETTE : Personne introvertie qui reste scotchée devant un ordinateur et qui est fan de gadgets inutiles. Pour votre entourage, choisissez plutôt : personne accro aux nouvelles technologies, ça sonne mieux.

GRIND : Terme particulièrement utilisé dans les jeux de rôle en ligne qui désigne l'action de tuer des monstres à la chaîne ou à faire quête sur quête, dans le but de gagner de l'expérience le plus vite possible.

GROS BILL OU GROSBILL : Joueur de RPG qui cherche à rendre son personnage puissant au détriment de l'aspect roleplay du jeu. « Ce qui compte dans la vie, c'est d'avoir une grosse épée ».

HACK AND SLASH : Genre de jeu dans lequel on incarne un personnage avec peu de matière grise et beaucoup de muscles prêt à taper sur des monstres durant des heures : Diablo, Titan Quest, Hellgate...

HEALER : Guérisseur en bon français. Dans un jeu de rôle, un healer est un personnage capable de soigner ses compagnons. Bien souvent, c'est un prêtre.

I.A. : Intelligence Artificielle. Qualité d'adaptation et degré d'intelligence des Bots et PNJ.

JCJ : Joueurs contre Joueurs. Voir PvP.

JDR : Jeu de rôle comme The Witcher, Oblivion, Neverwinter Nights... Voir également RPG.

LEVEL DESIGNER : Personne qui crée et agence les environnements pour qu'ils collent parfaitement au gameplay et qu'ils soient le plus plaisant possible.

LOCALISATION : Adaptation d'un jeu à un marché étranger. Localiser un jeu revient en gros à traduire ses textes et à doubler les voix des personnages.

MAP : Le terme Map (carte) est principalement utilisé pour indiquer un environnement choisi par des joueurs lors d'affrontements dans un FPS ou RTS.

MOD : Programme qui modifie l'aspect et/ou le gameplay d'un jeu dont il reprend le moteur. Par exemple, Counter-Strike est un mod pour Half-Life qui change toutes les règles du soft original.

Noob, NOOB : Si vous ne savez pas ce que signifie noob, vous en êtes un. Allez voir la définition sur Newbie.

NEWBIE : Abréviation de New Beginner. Désigne un joueur débutant. Souvent utilisé de manière péjorative. Sale noob, va !

PATHFINDING : Capacité d'un PNJ à se diriger efficacement d'un point A à un point B en évitant de se manger un mur ou de se noyer dans la rivière.

PING : Mesure le temps de réponse entre le client et le serveur pour les jeux online. Plus le Ping est élevé, plus vous aurez de lag. Tant que personne ne vous traite de HPB (High Ping Bastard), tout va bien.

PNJ : Personnage non Joueur. Personnage incarné par l'ordinateur. La version anglaise NPC (No Playable Character) est également souvent utilisée.

PVE : Player versus Environment. Phase de jeu où les joueurs affrontent des créatures contrôlées par l'ordinateur.

PVP : Player versus Player. Phase de jeu dans lequel les joueurs s'affrontent. Voir également JcJ.

QUICK TIME EVENT : Méthode de gameplay qui permet, après avoir appuyé sur la touche adéquate, de voir une séquence mettant en scène le personnage du jeu dans une action prévue pour être jouée à un moment défini. Shenmue, produit par Yu Suzuki chez Sega, est le titre reconnu comme avoir instauré ce type de gameplay. Même si on peut dire que Dragon's Lair en faisait presque autant à son époque (1983)...

REROLL : Personnage secondaire d'un joueur de MMO, à opposer à son « main », son personnage principal. Parfois il s'emploie comme un verbe. Dans ce cas, « Je reroll » signifie « je recommence un nouveau personnage (et je renonce à trouver une femme, la vie de couple c'est très surfait) ». Un mot lourd de sous-entendus.

RPG : Role Playing Game. Voir JdR.

RTS : Real Time Strategy. Voir STR.

SDK : Software Development Kit. Outils permettant aux développeurs de créer des applications.

SKILL : Signifie compétence. Terme utilisé pour désigner les pouvoirs d'un personnage ou l'habileté d'un joueur. Un joueur qui a du skill est un bon joueur.

STAND ALONE : Désigne une extension/add-on d'un jeu qui peut être installé et joué sans le titre d'origine.

STR : Stratégie Temps Réel comme StarCraft, Age of Empires ou Command & Conquer.

TANK : Désigne un personnage dont le rôle est d'encaisser un maximum de dégât pour protéger ses compagnons.

TPS : Télévision par Satellite ou plutôt dans notre cas Third Person Shooter. Jeux de tir à la troisième personne comme GTA, Gears of War...

Lexique

BULLETIN D'ABONNEMENT

A retourner accompagné de votre règlement sous enveloppe affranchie à :
JOYSTICK - Service Abonnements 18 - 24 quai de la Marne - 75164 Paris Cedex 19

PAIEMENT PAR PRÉLÈVEMENT TRIMESTRIEL

❑ **Je m'abonne par prélèvement à Joystick au prix de 10,50 € par trimestre** (3 n°) **au lieu de 20,85 €*** EP13

OU

PAIEMENT ANNUEL 13 NUMÉROS / 1 AN

❑ **Je m'abonne pour 1 an – 13 n° à Joystick au prix de 45,50 € au lieu de 90,35 €*** E213

ADRESSE DE RÉCEPTION DE L'ABONNEMENT

Afin de traiter au mieux votre abonnement merci de compléter les informations ci-dessous :

❑ Mme ❑ Mle ❑ Mr Nom*: ....

Prénom*: ....

Société : ....

Adresse*: ....

Code Postal*: |_|_|_|_|_| Ville*: ....

Adresse email*: ....

Tél fixe*: .... Tél portable*: ....

Date de Naissance* : |_|_| |_|_| |_|_|_|_| (*) Champs obligatoires

Pour mieux vous connaître merci de répondre à ces questions :

Quelle console utilisez-vous : ❑ PS2 ❑ PS3 ❑ PSP ❑ Game Cube ❑ DS Nintendo ❑ Wii ❑ Xbox ❑ Xbox 360 ❑ Game Boy Advance

De quel matériel informatique disposez-vous : ❑ PC ❑ Mac

❑ OUI, je souhaite être informé des nouveautés et des offres promotionnelles de Future France et de ses partenaires.

MODE DE PAIEMENT

Je règle ma commande par :

❑ **Chèque bancaire ou postal à l'ordre de Future France**

❑ n° : |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_|

Date de validité : |_|_| |_|_| cryptogramme |_|_|_|
validité minimale 2 mois

Date et Signature obligatoires :

Future

PARTIE À REMPLIR POUR LE PRÉLÈVEMENT TRIMESTRIEL

AUTORISATION DE PRÉLÈVEMENT

Titulaire du compte à débiter :

Nom : .... Prénom : ....

Adresse : ....

Code postal : |_|_|_|_|_| Ville : ....

Désignation du compte à débiter :

Code banque : |_|_|_|_|_| Code guichet : |_|_|_|_|_|

N° de compte : |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_| Clé R.I.B. : |_|_|

Etablissement teneur du compte à débiter :

Etablissement : ....

Adresse : ....

C.P. et Ville : |_|_|_|_|_| ....

Date et Signature obligatoires :

J'autorise l'établissement teneur de mon compte à prélever, sur ce dernier, le montant des avis de prélèvements trimestriels établis à mon nom qui seront présentés par Future France.

Organisme créancier - Future France - Services abonnements - 18, 24 quai de la Marne 75 164 Paris Cedex 19 - N° national d'émetteur : 45 13 49

IMPORTANT : joignez un relevé d'identité bancaire ou postal (à découper dans votre carnet de chèques).

*Chaque numéro de Joystick est en vente au prix de 6,95€ (01/01/08). Offre valable en France métropolitaine et réservée aux nouveaux abonnés jusqu'au 31/12/08. Pour l'étranger nous consulter au 01 44 84 05 50 - email : abofuture@dipinfo.fr. Ces informations sont destinées au traitement de votre abonnement, à défaut votre abonnement ne pourra être mis en place si vous souhaitez être informé de nos propositions commerciales, merci de cocher la case ci-contre. En application de la Loi n° 2004-801 du 06/08/04 relative à la protection des personnes physiques à l'égard des traitements de données à caractère personnel et modifiant la loi n°78-17 du 6 janvier 1978 relative à l'informatique, aux fichiers et aux libertés,(Article 27), les participants ont le droit de s'opposer à ce que les données les concernant soient utilisées à des fins de prospection commerciale. Ces données peuvent également donner lieu à l'exercice du droit d'accès et de rectification auprès de Future France.